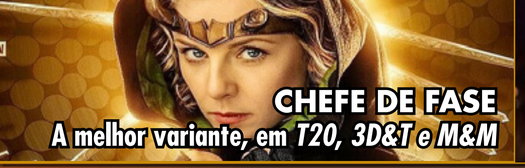
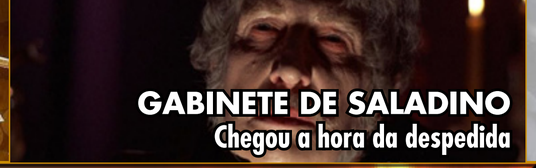


CHEFE DE FASE
A melhor variante, em *T20*, *3D&T* e *M&M*



GABINETE DE SALADINO
Chegou a hora da despedida

GUILTY GEAR
Porradaria franca em *3D&T Alpha*

DICAS DE MESTRE
Apanhar deveria render XP?

CONTO
Sangue e Areia, Parte 2

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 169

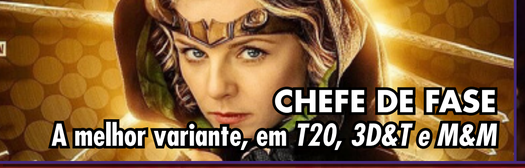
Seis monstros clássicos do programa, atualizados para *Tormenta20*

ENCONTRO ALEATÓRIO
O ADEUS DE *OSSOS AFOGADOS*

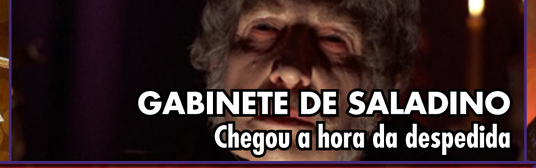
LIGA DOS DEFENSORES
AS PERÍCIAS DO NOVO *3D&T*

RESENHAS
A LUZ DOS JEDI • *THE EXPANSE* • *LOKI*

MONSTER CHEFE



CHEFE DE FASE
A melhor variante, em *T20*, *3D&T* e *M&M*



GABINETE DE SALADINO
Chegou a hora da despedida

MONSTER CHEFE
6 monstros clássicos para *T20*

DICAS DE MESTRE
Apanhar deveria render XP?

CONTO
Sangue e Areia, Parte 2

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 169

ENCONTRO ALEATÓRIO
O ADEUS DE OSSOS AFOGADOS

LIGA DOS DEFENSORES
AS PERÍCIAS DO NOVO *3D&T*

RESENHAS
A LUZ DOS JEDI • *THE EXPANSE* • *LOKI*

PORRADA SEM CULPA

Rock, lutas e os personagens sem noção de *Guilty Gear*, para 3D&T Alpha, prontos para a sua mesa.

100 GAZETAS

Elá se foram 100 edições da *Gazeta do Reinado*. Nem o mais sonhador dentre os goblins conseguiria imaginar que, 15 anos depois, ainda estaríamos trazendo este jornal-dentro-de-uma-revista para vocês.

Tampouco que *nós* seríamos os responsáveis por escrever e desenvolver tantos ganchos. E muito menos que a revista — *esta* revista — seria a *Dragão Brasil*.

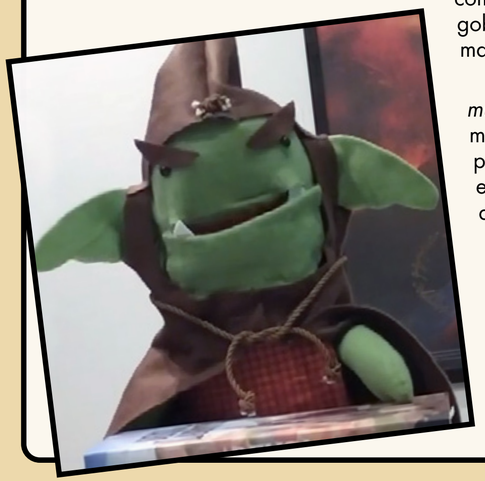
Testemunhamos todos os grandes acontecimentos que abalaram as estruturas do Reinado. E de algum jeito sobrevivemos para colocar cada um deles no papel. Aqui, vocês leram em primeira mão relatos de duas guerras, da ascensão de heróis e da queda de deuses.

Acompanharam os desdobramentos do primeiro contato com os povos de Moreania. Riram com as opiniões polêmicas do Arquimago Talude, o Mestre Máximo da Magia. Sentiram a agonia da aproximação da Flecha de Fogo. Souberam de inúmeros pequenos momentos da vida de dezenas de artonianos. Quem sabe, conseguiram alguns contratos. E viveram, junto aos seus, várias de nossas pequenas aventuras.

Nestas páginas, contamos uma longa história, que nos uniu em volta de um universo crescente e vivo. Sempre em movimento. Sempre mudando.

A *nossa* Arton.

Porém, não é lá muito justo que apenas nós estejamos aqui falando sobre isso, apesar de já sermos os Goblins de Valkaria há mais de 60 edições. Nada disso foi feito apenas por nós. Sempre pudemos contar com a ajuda de inúmeros outros goblins (e alguns monstros muito maiores) quando precisamos.



Mas, seja por sorte ou por *muita* sorte, alcançamos esta marca. E continuaremos aqui, pelo menos enquanto vocês estiverem ali do outro lado e dispostos a nos aturar.

MARLON TESKE & JOÃO PAULO "MOREAU DO BODE"

BRASIL DRAGÃO

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Felipe Della Corte, Leonel Caldela, Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino

Colaboradores
Textos: Bruno Schlatter, Camila Gamino, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon Teske, Pedro "Mestre Pedrok" Coimbra, Tiago "Oriebir" Ribeiro, Thiago Rosa

Arte: Dan Ramos, Marcelo Cassaro, Samuel Marcelino, Sandro Zambi

Fundo de tela: Samuel Marcelino

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Vinicius Mendes

Apoie a Dragão Brasil
APOIA.se
Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-21 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Os romances de *Dungeons & Dragons* continuam na série *Lendas de Dragonlance*!

6 Pergaminhos dos Leitores
Pra que um braço se você pode ter vários?

10 Resenhas
A Luz dos Jedi, The Expanse, Loki.

13 Sir Holand
Um rapto que nunca engrena!

14 Dicas de Mestre
Perdendo para ganhar experiência.

22 Guilty Gear
Lutadores malucos e muita porrada em *3D&T*.

32 Gazeta do Reinado
Chegou a edição 100!

34 Caverna do Saber
Criando Perigos Complexos.

38 Sangue e Areia, parte 2
A vida de Maquius, por Guilherme Dei Svaldi.

56 Gabinete de Saladino
O fim da nossa coluna de filmes de terror.

64 Monster Chefe
Seis monstros clássicos do programa, votados pelos Conselheiros, para *Tormenta20*.

72 Encontro Aleatório
Uma despedida para *Ossos Afogados*!

78 Pequenas Aventuras
Cultistas são sempre um perigo.

80 Chefe de Fase
Lady Loki para *3D&T*, *Tormenta20* e *M&M*.

84 Gloriosos Diários
Os resumos de *Fim dos Tempos*, na pena de Arius.

88 Liga dos Defensores
As perícias do novo *3D&T*!

92 Amigos de Klunc
Klunc tem amigos vacinados!

Por motivo de férias de Leonel Caldela, esta edição não temos Toolbox (na verdade, é por ele estar preparando o fim de Fim dos Tempos).

A CAPA

Fumegante e cheio de lava, o temível Pua'Kai surge na capa da *Dragão Brasil*, na pena de **Samuel Marcelino**, para aterrorizar as mesas de *Tormenta20*! É o *Monster Chefe* de volta, trazendo seis monstrengos clássicos para comemorar!

Caramon, Raistlin e até o Drizzt estão vindo aí!

TEMPO DOS GÊMEOS, ATIVAR

As novidades do mês começam com a chegada do aguardadíssimo *Tempo dos Gêmeos*, primeiro volume de *Lendas de Dragonlance*. Margaret Weis e Tracy Hickman voltam para contar novas histórias dos irmãos Raistlin e Caramon.

Vocês lembram: um é esperto, o outro nem tanto. Um é forte, o outro nem tanto. Um é bonzinho… o outro nem um pouco. A clériga Crysania tenta redimir Raistlin, mas será que tem jeito? *Tempo dos Gêmeos* já está em pronta entrega na **loja da Jambô**.

Já os fãs do elfo negro mais estiloso de Faerun podem comemorar a **pré-venda** de *A Joia do Halfling*, sexto volume de A Lenda de Drizzt. **R.A. Salvatore** reúne novamente Drizzt e Wulfgar enquanto os heróis do Vale do Vento Gélido atravessam a Costa da Espada para resgatar seu amigo Regis.

Além de tudo isso, temos uma surpresa do bardo! Corre para a **loja da Jambô** e encontre lá *Reinos de Moreania* e *Bestiário de Arton Vol. 2* por um preço especial!

Bestiário do Brasil!

Se você sempre quis usar seres do folclore brasileiro em seus jogos de fantasia medieval, chegou a hora!

A Tria Editora anunciou o suplemento *Bestiário do Folclore Brasileiro*. Com ilustrações do estreante **Giancarlo R. Siervo**, o livro trará conteúdo inédito, com monstros inspirados nos nossos mitos nacionais. Para a felicidade de todos, as estatísticas incluirão os sistemas *Tormenta20*, *D&D 5E* e *Pathfinder*.

Não há previsão de lançamentom mas fique ligado **no twitter da editora**.

Dobra de dados

A Magpie Games lançou na gringa uma amostra grátis do RPG oficial de *Avatar*; o dos elementos, não o azul. **Mark-Diaz Truman** (*Our Last Best Hope*, *Sombras Urbanas*) e **Marissa Kelly** (*Bluebeard's Bride*, *Epyllion: A Dragon Epic*) comandam uma equipe diversa de autores, incluindo muitos filipinos e asiáticos, para trazer a aclamada animação da Nickelodeon para o RPG através da Apocalypse Engine usada em *Apocalypse World*, *Dungeon World* e tantos outros jogos.

Avatar Legends permite que os jogadores situem suas histórias em diferentes períodos da história do cenário, desde a época da avatar Kiyoshi até a mais recente, com Korra. Os estilos tradicionais de dobra (água, terra, fogo, ar) são escolhidos através de treinamento e novas técnicas podem ser aprendidas apenas em campanha, encontrando um professor: da mesma forma que Aang e Korra fizeram.

Essa versão de jogo rápido está disponível gratuitamente na **página da Magpie Games**. O financiamento coletivo começa no dia três de agosto, no Kickstarter. Ainda não há previsão de versão em português.

Cangaço & Repente

A Era dos Engenhos é apenas uma lembrança distante no Império dos Trópicos. Nesse Reino do Sol Encantado, os coronéis se tornaram praticamente senhores feudais e cabe aos jagunços, beatos e cangaceiros superar os desafios impostos pelo Contadô.

O Cordel do Reino do Sol Encantado é o novo RPG de **Pedro Borges** (*Crônicas RPG*). Dividido em seis cordéis de 32 páginas (e uma compilação em livro tradicional), apresenta o nordeste brasileiro durante a época do cangaço como um cenário de aventura.

O sistema usa dados de seis lados. Quando testa um de seus atributos (Peleja, Ligeireza, Parrudice, Estudo, Esperteza e Valentia), o jogador lança um dado para cada ponto. Um resultado 4, 5 ou 6 é um sucesso. Dependendo da ação, o Contadô aplica uma penalidade.

O Cordel do Reino do Sol Encantado está em financiamento coletivo no **Catarse.** A meta básica já foi atingida e a campanha segue em busca de metas extras.

Nós, vilões!

A terceira edição de *Mighy Blade*, um RPG ágil de fantasia medieval, foi financiada com sucesso no Catarse em 2016. Além do livro básico, a campanha incluía também o *Guia do Herói* e o *Guia do Vilão* como metas extras. A primeira foi atingida, mas a segunda não.

Embora o autor do sistema, **Tiago Junges** (*Nebula, Ronin*) tenha saído do projeto, a tocha foi entregue para dois entusiastas do jogo, **Luciano Abel** e **Domênico Gay**. O suplemento inclui novas raças, classes e caminhos com uma temática maligna.

O Guia do Vilão está em financiamento coletivo no Catarse.

O BARDO

Esta edição é dedicada à memória de
José Belmiro Ferreira da Costa

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações clonadas, prezados apoiadores da *Dragão Brasil*. Aqui fala o Paladino, encarregado pelos deuses de responder suas cartas desde tempos imemoriais. O primeiro, único e original. Não aceite imitações.

— Ah vá, você nem é um paladino inteiro! Eu, pelo menos, tenho os dois braços!

— AHH!! Então não era uma ilusão, alucinação? Tem mesmo outro Paladino aqui?

— Culpa sua! Deixou a mascote da Paladina comer sua mão, com o Anel da Regeneração junto. O anel fez a mão crescer até virar outro Paladino. O dilema mais antigo dos RPGs.

— Bom, o que está esperando então? Vai arrumar uma armadura de outra cor, virar Anti-Anti-Paladino, sei lá!

— Nem ferrando! Vou ficar de Paladino titular. Vai procurar um braço de Soldado Invernal, se vira, dá seus pulo!

— Até parece, eu não vou... Oi? Procurar um braço? Olha só, até que você me deu uma boa ideia...

— Não sou tão burro quanto pareço.

— Opa!!

Ainda o Golpe Pessoal

Bom dia pessoal da Dragão Brasil, Paladina, Paladino(s) e ocasionais pets devoradores de membros, como estão? Tenho jogado bastante mesas e as especificidades das regras sempre têm sido fonte de conversas longas de seus detalhes e minúcias. Agradeceria pacas se pudessem esclarecer minhas dúvidas sobre essa parte tão presente do jogo.

1) *Começando do famigerado Golpe Pessoal. Se usasse alguma coisa, como um item da edição anterior ou um desejo de qareen para diminuir o custo de uma magia, e usasse ela no Conjurador do Golpe Pessoal, funcionaria? Se sim, daria pra acumular com a diminuição no custo do Golpe Pessoal em si? Por exemplo, uma arma de Tollon?*

2) *Se mantendo nessa seara do Golpe Pessoal, daria para comprar o aprimoramento de Conjurador mais de uma vez?*

3) *Indo mais pra longe desse assunto, sobre a Dragão Brasil 168, há os itens esotéricos. Seria necessário tê-los em mãos para utilizar os efeitos? Ou vai mais de bom senso, tipo um medalhão não precisaria?*

4) *No caso de Magia Acelerada, diz que "só pode lançar uma magia como ação livre por rodada". Isso se aplica a qualquer magia que, por acaso, possa ser lançada como ação livre? Ou só magias usadas com a própria Magia Acelerada?*

Me desculpem o prolixo correio digital. É nois!

Du, Servente de Nimb

1) Não. Magias que sejam parte de um Golpe Pessoal não são afetadas por habilidades que reduzem custo de magias (apenas o custo do próprio Golpe Pessoal pode ser reduzido). Além disso, reduções de custo em PM não se acumulam; você pode aplicar apenas a maior redução.

2) Não. Nenhum efeito pode ser aplicado mais de uma vez ao mesmo Golpe Pessoal. Você pode, no entanto, ter golpes diferentes com magias diferentes.

3) Como diz a descrição, itens que afetam magias divinas podem ser utilizados como um símbolo sagrado, e os que afetam magias arcanas podem ser usados como foco de bruxo. Siga as mesmas regras: um foco de bruxo, por exemplo, deve ser segurado com uma mão enquanto se conjura com a outra.

4) Se aplica apenas a magias usadas com Magia Acelerada. Caso você tenha outra habilidade ou magia que permita conjurar com uma ação livre, poderá usar.

— Então, está se divertindo?

— Aah, que susto! Que está fazendo aqui ainda?

— Nada, pesquisando os sites de venda de membros.

Império de Combos

Sou eu, o Gervasio, mais uma vez querendo tirar dúvidas de Império de Jade (e um pouquinho de Tormenta20), pois como estou em três mesas desse incrível RPG (duas jogando e uma mestrando), todos os meus colegas me elegeram para fazer as perguntas a vocês:

***1)** Propriedades mágicas que dão bônus de dano às armas se acumulam com jutsus que fazem o mesmo? Por exemplo, arma com a propriedade flamejante e o jutsu Arma Incendiária? O jutsu Arma Incendiaria pode ser usando em ataques desarmados?*

***2)** Se um personagem tiver o talento Determinação Honrada e receber o justu Golpe Final com todos os seus efeitos, ele cai e fica sangrando, ou pode usar os efeitos do talento sem problemas?*

***3)** O Capitulo 4: Justus diz que, se alguém for imune a algum descritor, ele fica imune a todos os efeitos do jutsu. Assim, alguém com imunidade a fogo não é afetado pelo do jutsu Dança das Chamas Mortais, que mata instantaneamente, já que ele tem o descritor fogo?*

***4)** Como as regras de devotos em Tormenta20 são um pouco diferentes de Império de Jade, vocês pretendem fazer alguma adaptação de como alguém pode utilizar a Família Celestial e o Bushintau como religiões em Arton, caso alguém queira ser devoto dessas religiões em Tormenta?*

***5)** E ligada à pergunta anterior, vocês pretendem criar um "guia" para uma conversão de crossover entre Tormenta20 e Império de Jade, e vice-versa? Como usar raças de IdJ em T20, ou classes de T20 para IdJ?*

Gervasio Filho

1) Sim, bônus de dano mágicos de armas se acumulam com jutsus. Mas não, o jutsu arma incendiária não afeta ataques desarmados.

2) Mesma situação de Duro de Matar vs. Golpe Final, vista em sua carta anterior na *DB* 168. Se o invocador do Golpe Final acerta sua jogada de ataque, o alvo sofre seus efeitos mesmo que tenha o talento Determinação Honrada. No entanto, se o atacante erra o ataque e causa apenas dano normal, Determinação Honrada pode ser usado caso esse dano leve a 0 PV.

3) Correto. Uma criatura imune a fogo também é imune a esse jutsu.

4) Não. Em Arton, a Família Celestial corresponde ao clérigo do Panteão, devotado a todos os deuses. Quanto ao Bushintau, ele não existe fora de Tamu-ra. Além disso, ambas oferecem talentos que não seguem as mesmas mecânicas de *T20*. Mas talvez venha uma futura adaptação.

5) Nada assim está previsto. Mas adaptações pontuais podem aparecer, mantenha-se atento.

— Estas dúvidas de regras são bem difíceis.

— Bem, se quiser os conselhos de um veterano...

— Veterano?! Temos a mesma idade!!

— Nope, você literalmente nasceu mês passado.

Inventando Coisa

Olá! Dúvidas inventivas inventadas por um inventor:

***1)** Um inventor utilizando uma arma com Injeção Alquímica se beneficia do poder Alquimista de Batalha? E o poder Agite Antes de Usar?*

***2)** Uma arma de disparo pode ter o aprimoramento Injeção Alquímica e utilizar munição com o aprimoramento Injeção Alquímica?*

***3)** O poder Balística do inventor, caso você tenha o poder geral Estilo de Disparo, permite substituir o dano do modificador de DES pelo modificador de INT, ou faz somar os dois modificadores? A dúvida surge porque, no texto, tem a expressão em vez de sendo referida ao ataque e que na continuação do texto acaba fazendo referência ao dano.*

***4)** As fórmulas do poder Alquimista Iniciado retroagem, ou só valem a partir do nível que o inventor escolheu o poder?*

***5)** Conselho para regra de casa (desconsidere o poder Saque rápido). Para reduzir o passo de recarga de uma arma de fogo, você acha que isso poderia ser feito por modificações (custando 1 ou 2), por Encantos (custando 1), ou é melhor nem ir por esse caminho?*

Robson Silveira

1) Sim, essa modificação e esses poderes se acumulam.

2) Não. Modificações iguais não se acumulam.

3) O poder Balística permite usar o modificador de Inteligência para ataques e, caso você tenha Estilo de Disparo, também no dano. Em ambos os casos (ataque e dano), o modificador de Destreza é trocado por Inteligência. Não somado.

4) O poder é retroativo. Você pode fabricar poções com quaisquer fórmulas de 1º e 2º círculo que conheça.

5) Já existindo o poder Saque Rápido, e para evitar combos apelativos, não seguiria o caminho. Mas regras da casa são regras da casa!

— Por que tem TANTAS perguntas de *Tormenta20*?! Ninguém manda outro tipo de carta?

— Já faz um tempo que não. Que triste, você querer assumir o cargo justo agora.

— Então vai logo buscar o diacho desse braço para poder voltar ao trabalho!

— Comprei pelo site com frete grátis, já deve estar chegando.

Combeiro Divino

***1)** A magia Consagrar diz que maximiza os efeitos de cura e luz. Logo, ataques sagrados de luz (Raio Solar, Coluna de Chamas, Golpe Divino...) recebem os benefícios da magia, uma vez que canalizam esta energia?*

***2)** Julgamento Divino: Vindicação diz que você pode marcar um inimigo que tenha causado dano em você ou em seus aliados. Feito isto, seus ataques causariam +1d8 de dano. De que tipo é esse dano?*

***3)** Julgamento Divino: Autoridade diz que o alvo da habilidade deve fazer um teste de vontade oposto à sua Diplomacia. Se falhar, ele deve seguir uma ordem simples. Posso mandá-lo ficar de olhos fechados (cego) ou sentado no chão (caído) ou não se defenda (indefeso)? Por quanto tempo duram estas ordens?*

4) A habilidade Golpe Divino adiciona seu Carisma ao teste de ataque e +1d8 ao dano. Dito isto, quando uso uma manobra durante o ataque e ativo o Golpe Divino para garantir o bônus de Carisma no ataque, o dano extra seria contabilizado?

***5)** As regras dizem que, quando um conjurador utiliza uma magia sustentada e sofre dano, deve fazer um teste de Vontade para continuar sustentando-a. Dito isto, como funcionaria com as magias Transformação de Guerra ou Potência Divina, visto que vamos para frente de combate e ganhamos RD para mitigar os danos sofridos?*

Certo de que não negaram o pedido deste humilde qareen (transformado em elfa pelos caprichos de Nimb) e elucidaram minhas dúvidas apresentadas nesta missiva.

Hawk de Vectora, inventor atrapalhado da Guilda Punho do Reinado

1) Não. Consagrar apenas afeta efeitos de luz que curam, a magia não aumenta dano.

2) Quando um bônus de dano não é especificado na regra, ele pertence ao mesmo tipo do ataque que recebe o bônus.

3) Esse poder faz o alvo obedecer a um comando simples (apenas coisas que possam ser realizadas com ações livres) e breves. Todos os exemplos citados (fechar os olhos, sentar no chão, não se defender) contam como ações livres, mas não teriam duração superior a um turno.

4) Não. Como diz em sua descrição, manobras são ataques para fazer algo diferente de causar dano. Não podem, portanto, receber nenhum bônus de dano.

5) Funciona da mesma maneira. Você ainda deve fazer testes de Vontade para manter as magias caso receba dano enquanto as sustenta. A diferença é que, como essas magias protegem contra dano, a dificuldade do teste de Vontade (que é baseada no dano sofrido) será menor.

— Pronto, pronto, chegou minha encomenda.

— Paladino!! Você separou só cartas com dúvidas difíceis de regra?!

— Bobagem, foi pura coincidência. Além disso, lidar com combeiros safados — aham, lidar com apoiadores honrados faz parte do trabalho.

— Sei. Então, conseguiu seu braço de volta?

— Sim, estavam em promoção, então aproveitei pra pedir mais.

— VOCÊ TEM QUATRO BRAÇOS?!

LENDAS LENDÁRIAS

PDe época

Era uma história sobre pessoas de diferentes tempos que vão parar em outro mundo para se tornarem heróis:

— Ainda tenho meu arco? — pergunta o caçador das florestas do Congo.

— Sim, diz o mestre.

— E eu minha pistola? — o lorde inglês.

— Claro.

— E eu tenho o quê?! — o gamer coreano. — Meu mouse e teclado?!

Hangar do Kowalski

Conhecimento

A cena: um lefou (consumido pela Tormenta) e um goblin (todo de vermelho), fazendo um ritual em que insultavam todos os deuses, exceto Aharadrak. Há raios vermelhos, chamas gelatinosas avermelhadas.

A guerreira devota de Tanna-Toh faz um teste de Misticismo e pergunta muito seriamente:

— Isso tem alguma coisa a ver com a Tormenta?

Matheus Ulisses Xenofont

Sogra

Mesa de Tormenta, todos no grupo estavam preocupados com o minotauro bárbaro que começou a namorar com a qareen feiticeira e por isso recebeu ameaças de morte da mãe dela, uma vampira ex-escrava. Sem paciência para tanto zelo, o minotauro reclama:

— Pelas chamas de Tauron! Já enfrentei criaturas que aquela mulher não sonharia encontrar nem em seus piores pesadelos. Por que vocês estão tão preocupados comigo?

— Velho — avisa o ladino —, você tem uma SOGRA VAMPIRA. Pior que uns cinco dragões!

O Bando de Órfãos

LUZ DOS JEDI

Um épico eficiente

Em romances e quadrinhos capitaneados por um time criativo, a galáxia de *Star Wars* reinventa os primórdios de sua mitologia com histórias em um passado muito, muito distante: a época da Alta República.

Luz dos Jedi, do roteirista de gibi e advogado **Charles Soule** (*Darth Vader – Dark Lord of the Sith*, *Mulher-Hulk*), é o pontapé inicial dessa ambientação.

Esqueça as trilogias de filmes ou os jogos da Bioware. O livro se passa 232 anos antes da Batalha de Yavin. A Ordem Jedi está em seu auge, assim como a República Galáctica. O clima é de otimismo, as principais potências do espaço estão em paz, integradas na mesma aliança. Astrocaravanas de pioneiros povoam a orla exterior. Lina Soh, atual conselheira suprema, está encabeçando uma política de "Grandes obras" — naves e monumentos-maravilha — simbolizando a união dos povos.

Uma dessas obras é o Farol da Luz Estelar. É uma espécie de Estrela da Morte reversa: em vez da futura arma para explodir planetas e governar pelo medo, uma imensa estação médica e centro de comunicações para ajudar mundos na fronteira. O clima é de festa e o lugar está prestes a ser inaugurada quando... algo acontece!

Os Jedi, criações conhecidas de **George Lucas**, são aqui abordados em outra faceta, não tão explorada. Além disso, o romance traz ameaças novas, fugindo do convencional. Um sabor de novidade muito bem-vindo.

Entretanto, a Alta República parece uma fantasia higienizada sobre expansão e intervencionismo. Por outro lado, é justamente fantasia. Os tais pioneiros estão indo com o intuito de colonizar lugares, a princípio, desabitados e não cometer genocídio. Planeta nenhum foi coagido a entrar na federação. A República ajuda os próprios povos. Não há como comparar com a realidade. Ademais, nada impede que esses elementos sejam subvertidos ao longo dos romances posteriores.

Quanto ao trabalho de Soule, somente elogios. Mestre em escrever em uma prosa fluida, o escritor traz ainda, da experiência como roteirista, grande intencionalidade para sua literatura. Nenhuma cena é em vão. Tudo é meticulosamente planejado, orquestrado. Há surpresas escondidas a cada virada de página, e a tensão só escala. Um artifício utilizado, e que vi pela primeira vez no livro *Quem é Você Alasca?*, de **John Green**, é o da contagem regressiva: ela aparece em cima do início de cada capítulo, anunciando um evento. Qual? O leitor não sabe. A inquietude é reforçada o tempo todo pelo fato da história alternar entre vários pontos de vista, sem oferecer uma visão do todo.

As escolhas narrativas de Soule são as verdadeiras estrelas de Luz dos Jedi. Do casamento entre elas, o enredo e as personagens, nasce um épico eficiente. Resta ver se outros episódios da saga estarão à altura!

DAVIDE DI BENEDETTO

THE EXPANSE

Qual o limiar da humanidade?

Nos anos 2300, a humanidade já conquistou e colonizou boa parte do nosso sistema solar. Com a Terra atingindo seu limite de população e recursos, os humanos tiveram que se unir em um esforço global para buscar uma solução fora do planeta.

Em *The Expanse*, série da Amazon, a humanidade já conquistou e colonizou boa parte do nosso sistema solar: a Lua, Marte, alguns satélites de Júpiter, o Cinturão de Asteroides e até marca sua presença, ainda que singela, nas luas de Plutão.

Mas um povo tão espalhado está fadado a se tornar desunido, e não demora para que grandes colônias começassem sua luta por independência, gerando um cenário político de tensão. As Nações Unidas da Terra e a República Parlamentar Marciana se encontram na iminência de um conflito nuclear interplanetário, enquanto a recém-formada Aliança dos Planetas Exteriores luta para ser reconhecida como uma nação separada, às vezes de forma literal. Além das brigas políticas e dos perigos do vácuo, habitantes do espaço ainda precisam enfrentar piratas, contrabandistas e oficiais corruptos.

No meio de todo esse caos, algumas pessoas só querem almoçar. É aí que entra o protagonista James Holden — um terráqueo, piloto de uma nave cargueira que coleta e transporta gelo para as estações espaciais no Cinturão. Mas um acidente de percurso o coloca no centro de eventos de proporções intergaláctica, envolvendo a Marinha Marciana, as Nações Unidas da Terra, um investigador da polícia com sérios problemas de alcoolismo, uma rica herdeira desaparecida e um mistério que pode destruir toda a vida no Sistema Solar.

Histórias futuristas sobre a exploração e colonização do espaço sideral são talvez o tipo mais comum de ficção científica, mas poucas levam o assunto tão a sério quanto *The Expanse*. Classificada como "hard scifi" (ficção científica complexa, numa tradução livre) a série toma como base princípios científicos "corretos" do ponto de vista acadêmico, e deixa pouco espaço para a parte da fantasia — nada de raios laser, teletransporte ou naves com janelas: viver fora da atmosfera terrestre é um perigo constante.

Com cinco temporadas, a série ainda não alcançou os romances homônimos (ainda em publicação) e está em um hiato indefinido que termina com os acontecimentos do quinto livro, *Nemesis Games*.

Se assim como eu, você devorar os episódios e ficar com gostinho de quero mais, não tema: a Jambô publicou recentemente ***The Expanse RPG***, o livro básico do cenário baseado nos mesmos romances que inspiraram a série, inclusive supervisionado pelos autores originais! O jogo usa o Age System da Green Ronin para recriar o universo com uma exatidão incrível, trazendo também Holden e seus companheiros de aventura para as páginas do jogo.

FELIPE DELLA CORTE

LOKI

Tragicomédia terapêutica

O icônico vilão dos filmes da Marvel estrela sua própria série de TV, misturando histórias policiais e viagem no tempo.

A frase acima é uma sinopse rasteira de *Loki*, mas exemplifica uma máxima da cultura dos dias de hoje: se existe um antagonista de apelo popular, com visual da hora — ou interpretado carismaticamente — há dinheiro a ser feito!

Quando os donos da propriedade intelectual percebem isso, passam a cantar como sereias. Buscam atrair alguém competente o bastante para reescrevê-la em forma de herói. Os sorteados para o trabalho em questão foram **Michael Waldron** (*Rick and Morty*) e seu time criativo, que escolheram a abordagem de uma fantasia retrofuturista, lembrando o tom da série *Doctor Who*.

Após ter seu plano frustrado pelos protagonistas de *Os Vingadores* (2012), o Loki de **Tom Hiddleston** — personagem de gibi vagamente inspirado no deus da trapaça nórdico — é capturado pela AVT, uma organização cercada de mistérios. Atrás das grades, ainda sem entender bem o porquê, ele ganha a oportunidade de reexaminar a sua vida e ações, enquanto trabalha para sinistros guardiões temporais. Como em *Doctor Who*, a série favorece mundos e continuidades excêntricas, em vez de jornadas por eventos históricos.

Semelhanças com a série britânica, porém, acabam aí. A premissa é somente um ponto de partida. O objetivo é estudar a personagem central e suas múltiplas facetas, às vezes, literais! Loki não tem aventuras avulsas, com monstros da semana, tudo se desenrola semelhante a um filme, divido em seis episódios.

A diretora **Kate Herron** (*Sex Education*), bem como a cenografia, tiram de letra a tarefa de traduzir a trama kafkiana para a tela. A série bebe de referências visuais como a distopia *Brazil* (1985) de **Terry Gilliam,** o neo-noir SE7EN (1995) de **David Fincher**, e até mesmo dos filmes de **Stanley Kubrick**, sendo bem-sucedida em criar uma atmosfera claustrofóbica.

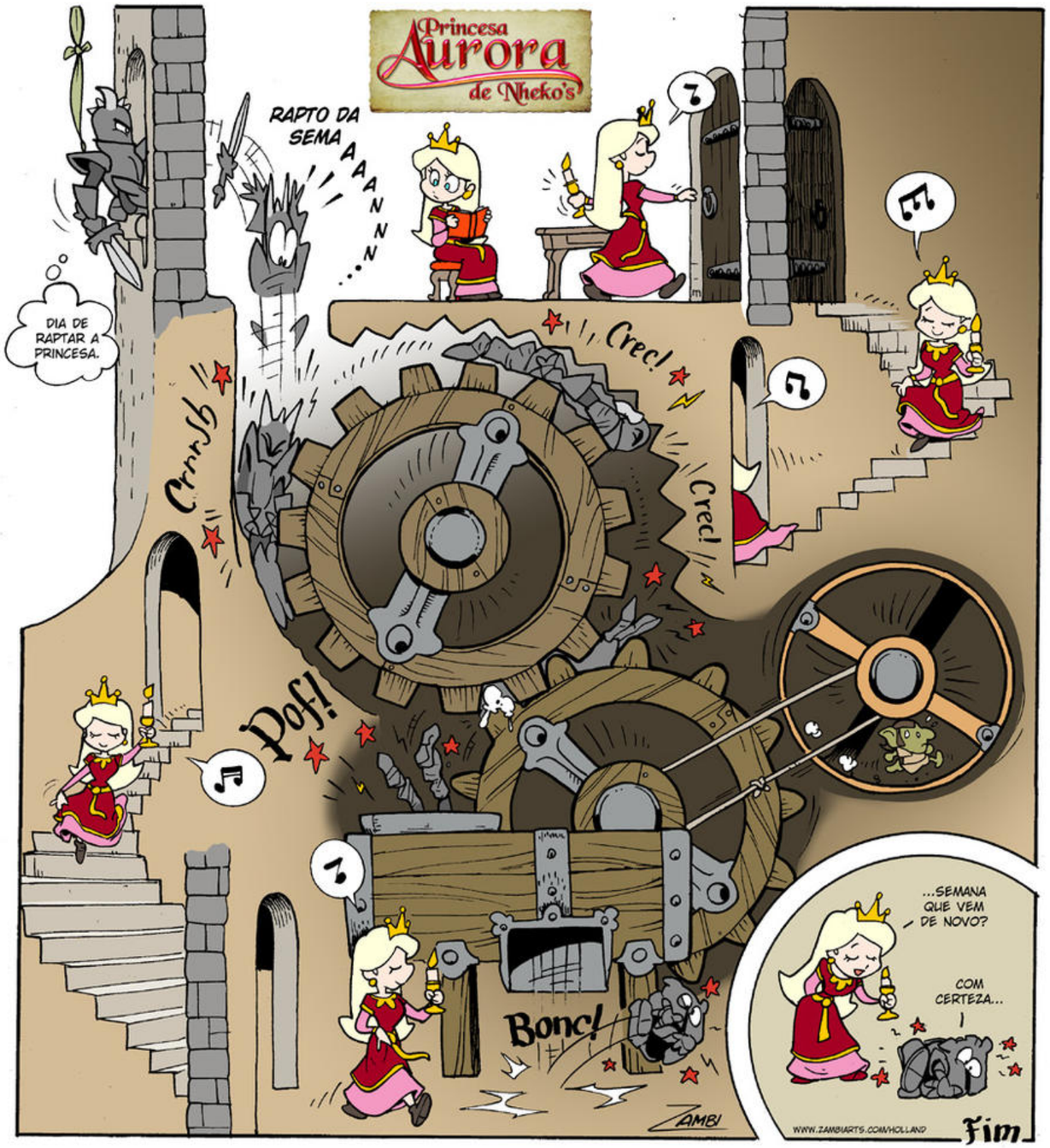
Os personagens parecem sempre confinados pela câmera, seja em um elevador, em corredores de escritórios, ou mesmo durante catástrofes planetárias.

Loki pode ser encarada de duas formas. Vista por si só, parece uma peça de teatro psicológica. Apesar de seus muitos cenários, personagens e piadas, é um drama sobre conhecer e confrontar a si mesmo. E, de certa maneira, uma metáfora sobre amor próprio. Contudo, como é parte de um enredo maior, seu fim soa trágico. Já, enquanto etapa da construção de um universo compartilhado, chuta a porta. Introduz um elemento importante e explosivo!

Sim, lááááááá no fundo, é a mesma fórmula de sempre. Mas alguém esperava algo diferente?

Há outra máxima na indústria cultural: em time lucrando não se mexe. Se até aqui você ainda não sabia o que esperar de produções da Marvel Studios... Talvez tenha chegado a hora.

DAVIDE DI BENEDETTO



Vocês podem não conhecer o Frank Bruno, mas o Tyson vocês conhecem

Dor é Poder

O fracasso deveria ser premiado em XP?

"No novo Dune RPG da Modiphius, você não ganha XP quando vence um conflito. Você ganha XP quando é derrotado, quando falha em testes difíceis e quando o mestre gasta recursos para tornar sua vida mais difícil. Seu professor é a dor."

Esta é a tradução de um tuíte do game designer **Jason Tondro**, ou @doctorcomics, desenvolvedor de *Starfinder RPG* e outros. Ele se refere ao futuro RPG oficial de *Duna*, a ser publicado pela Modiphius Entertainment — também responsável por jogos de mesa oficiais de *Fallout*, *Elder Scrolls*, *Star Trek*, *Conan*, *Kung Fu Panda* e a atual quinta edição de *Vampire: The Masquerade*.

O tuíte em questão foi trazido ao Whats dos criadores de *Tormenta* pelo **Maligno Doutor Careca** — obviamente parte de um plano elaborado para me inspirar a estas *Dicas de Mestre*. Muito esperto, Doutor!

Leonel apontou prós e contras na ideia. Em termos de interpretação, "seu professor é a dor" só funciona quando você passa pelo erro e chega ao acerto — *practice makes permanent*, a prática torna permanente. *"Se eu treino um soco errado cem vezes, chego na luta e apanho, não necessariamente eu aprendi. Mas se consigo corrigir e acerto o soco, tenho um parâmetro de comparação pra crescer."*

Leonel também lembra que, se você ganha XP quando o mestre gasta recursos para prejudicá-lo, isso é incentivo para o jogador ser ousado — e o mestre, malvado. Isso pode ser bom. Contudo, não se pode condenar o jogador por usar a regra a seu favor: ao ganhar XP simplesmente fracassando, o jogador passará a tentar coisas difíceis demais e fracassar de propósito.

Guilherme trouxe argumentos contra a ideia de que errar torna você melhor. *"Se eu entrar no ringue com o **Mike Tyson**, não vou aprender nada. Ele vai fazer algo que não vou nem entender e daí estou (na melhor das hipóteses) nocauteado."*

Ainda segundo Svaldi, na vida real, o que mais define "ganhar experiência" é ter experiências diferentes. Vencer ou perder não importa tanto. Tocar uma música errada na guitarra não ensina, desensina. O que ensina é ver o certo, fazer devagar várias vezes, então mais rápido, até o ato se tornar automático. É possível aprender com erros, sim, *"mas se erro ensinasse mais que acerto, então eu lutaria melhor que o Tyson, já que perco mais lutas do que ele!"*

DICAS DE MESTRE

E o Trevisan gosta de jogos com *"um monte de perícias"* que pudessem ser aprendidas lentamente dentro da história, inclusive observando um colega que as executa.

Em RPGs, a ideia não é nova. Como o próprio Trevisan lembra, já existia em *The Burning Wheel*, RPG de fantasia publicado em 2002 e que ganhou uma segunda edição revisada em 2005, com mudanças de regras. Aqui, você aprimora habilidades tentando coisas que provavelmente pode fazer, coisas que provavelmente não pode fazer, e coisas que são impossíveis. A recompensa em experiência é baseada na tentativa, e muitas vezes o fracasso dá mais XP que o sucesso.

Premiar falhas com XP também aparece em outros títulos indie, como *Dungeon World*, *In a Wicked Age* e *Blades in the Dark*. Eu mesmo só tive meu primeiro contato com esse conceito no recente *Numenera*, de 2013, já publicado no Brasil. O jogo sci-fi de **Monte Cook** se destaca por duas mecânicas simples: primeiro, o mestre nunca faz rolagens, todos os testes são feitos pelos jogadores. E segundo, quando um jogador falha em seu teste, ele pode escolher aceitar as consequências da falha (e ganhar XP) ou não sofrer a falha (e nem ganhar XP).

Não há como discordar de ninguém aqui. Mas quando conheci a ideia em Numenera, achei genial! Mesmo não sendo comum em jogos, aprender mais com os erros que com acertos faz muito sentido. Porque existem muitos exemplos na ficção e também na vida real.

É errando que se aprende

"Somente aqueles que ousam falhar grandemente podem alcançar a grandeza." — Robert F. Kennedy

"Para a maioria das pessoas, o fracasso vem com bagagem — e muita — que, para mim, está ligada diretamente a nossos tempos de escola. Desde cedo a mensagem é enfiada em nossas cabeças. Fracassar é ruim, fracassar significa que você não estudou ou não se preparou, que você se descuidou, ou — pior — não é suficientemente inteligente. Assim, o fracasso é motivo de vergonha. Essa percepção sobrevive na vida adulta, mesmo nas pessoas que aprenderam a repetir de cor os argumentos corriqueiros a respeito do lado bom do fracasso. Quantos artigos você leu somente sobre esse tópico? Contudo, apesar de externamente concordarem, muitos dos leitores desses artigos ainda mantêm a mesma reação emocional que tinham quando crianças. Não há o que possam fazer: a antiga experiência de vergonha está demasiado arraigada para ser apagada. Em meu trabalho,

vejo sempre pessoas resistirem ao fracasso, rejeitá-lo e tentar evitá-lo, porque, a despeito do que dizemos, erros são embaraçosos. Há uma reação visceral ao fracasso: ele dói."

Quem diz isso é **Ed Catmull**, cofundador e presidente da Pixar Animation, em seu livro *Criatividade S.A.* Juntamente com **John Lasseter**, animador dissidente da Disney, Catmull fundaria o estúdio responsável por *Toy Story*, *WALL-E*, *Os Incríveis* e tantos outros, superando a própria Disney e revolucionando os filmes da animação com a computação gráfica.

Catmull segue alegando que precisamos pensar no fracasso de forma diferente. Quando abordado de maneira correta, pode ser uma oportunidade de crescimento. A maioria das pessoas interpreta erros como um mal necessário. *"Isso não é verdade. Erros não são ruins. Eles são uma consequência inevitável de se fazer algo novo (e assim devem ser considerados valiosos; sem eles, não haveria originalidade)."*

"Falhe cedo e falhe rápido" e *"erre o mais rápido que puder"* são lemas repetidos por **Andrew Stanton**, diretor de *Procurando Nemo*. A cultura do estúdio diz que erros não apenas são inevitáveis, mas necessários — um novo filme precisa atravessar uma sucessão de erros antes de chegar à sua forma final. Cada filme Pixar passa por anos de desenvolvimento do roteiro e arte, tentando e errando, antes da produção efetivamente começar. Você talvez já tenha folheado livros de bastidores ou artes conceituais para filmes, games e animações. Deve ter notado a enorme quantidade de versões não utilizadas de personagens, cenários e criaturas. Desperdício de tempo e dinheiro? Não. Erros que resultam em aprendizado, resultam em acertos.

Outra potência do entretenimento que adota uma cultura de aceitação dos erros é a Netflix. A líder do streaming de filmes nasceu justamente quando outras gigantes, como a rede de locadoras Blockbuster, não conseguiram se adaptar ao crescimento da internet e mudanças rápidas no mercado.

"Os custos de prevenção de erros costumam ser muito maiores que os custos para consertá-los." O medo de errar impede de agir, impede de inovar — e no mundo dos negócios, inovação rápida é vital. Na Netflix, alto desempenho e agilidade são tudo. Diferente de outras grandes empresas, um funcionário não precisa da autorização de um superior para tomar uma grande decisão. Contratos de milhões de dólares são fechados sem recorrer à diretoria — como aconteceu com o documentário esportivo Ícaro, em 2017, adquirido por uma fortuna sem que ninguém tivesse ideia se seria sucesso. Um estagiário pode comprar uma tevê 4K para a sala de reuniões momentos antes de uma exibição importante para investidores. Você não será demitido da Netflix por cometer um erro, mas será demitido por não agir, por hesitar em tomar uma decisão crucial.

Pixar e Netflix são exemplos de sucessos nascidos de erros, e que seguem errando sem medo. Há outros. Quem leu sobre a história da Apple ou a biografia de **Steve Jobs** sabe que este, mesmo considerado um gênio, cometeu erros gigantescos, que nem vou listar aqui para não alongar demais o assunto.

Óbvio que errar à vontade não se aplica a todos os casos, todas as profissões. Em um hospital, usina ou plataforma de petróleo, segurança é muito mais importante que agilidade e inovação — aqui não existe liberdade para errar. Quando erros custam vidas, todo cuidado é pouco.

Mas sem consequências de morte, dano ou prejuízo verdadeiros, erros não deveriam ser empecilhos. Ainda, estas são situações da vida real: em um RPG, medo de errar simplesmente não faz sentido. O sentimento de vergonha citado por Carmull é literalmente o único dano. Quando existe.

Como você levanta

"A fênix deve queimar para emergir." — Janet Fitch

Certo, estamos fugindo do assunto. Já sabemos que, exceto por ser zoado pelos colegas, errar em RPG não faz mal. A pergunta é: errar ajuda a aprender, ajuda a evoluir um personagem?

Se pensamos em RPG menos como uma simulação da realidade, e mais como um meio de contar histórias, a única resposta é sim.

Lá atrás, Guilherme relacionou a evolução de personagem com uma forma de aprendizado, como fazer um curso ou treinar uma técnica. De fato, é como muitos jogos funcionam — é como a vida real muitas vezes funciona. Mas um herói ficcional "evolui" da mesma forma?

Reerguer-se mais forte após cair está no Monomito, na *Jornada do Herói* de **Joseph Campbell** (você já conhece os doze passos, que eu sei). O herói passa por provações para então ser recompensado com "o elixir" — que pode ser interpretado de muitas formas, incluindo poder para ajudar aqueles em necessidade. O próprio Passo 11, Ressurreição, também implica que em algum momento o herói será derrotado, para então "usar o que foi aprendido".

Conhecendo sua mente RPGista hiperativa, você está agora mesmo lembrando de aventuras em que o protagonista perde para então retornar mais forte. Nem é preciso se esforçar muito: quase todas são assim.

Você nunca viu um super-herói de anime ou tokusatsu adquirir um novo poder depois de uma vitória. Quando o poder aparece, geralmente é quando o herói está perdendo, ou depois de perder. Sendo surrado sem piedade pelo vilão/monstro, humilhado, levado cada vez perto da morte. Nesse instante, talvez ouça a torcida ou súplicas de inocentes que contam com o herói para protegê-los — levante-se, lute, Ultraman! Luzes de esperança mergulham em seu peito, um ensinamento do mestre querido é relembrado, um aliado de um planeta distante envia uma nova arma — e o herói se ergue mais poderoso. Ou não. O herói realmente perde, talvez morra. Mas vai renascer mais forte, buscar revanche. E desta vez, vencer.

Conforme esta visão, a evolução do personagem não acontece como aprendizado, mas como resiliência. Aquilo que não o mata, o torna mais forte. É assim que vacinas funcionam.

Sendo assim, por que *Dune RPG* e outros são exceções, não a regra? Por que a maioria dos jogos de aventura — sejam RPGs ou games — não funciona da mesma forma? Por que personagens ganham XP apenas com vitórias? Uma explicação é que, ao vencer, você sobreviveu — e a sobrevivência, em si, é um aprendizado. Mas não é uma explicação completa. Por que não há recompensa por perder, exceto uma tela de game over ou uma volta ao último save point?

Não sei de muitos games que premiam fracassos. Em *Final Fantasy Online* há muitas batalhas contra chefes envolvendo vários jogadores. Sempre que ocorre um *wipe* (o grupo inteiro foi derrotado), o jogo melhora ligeiramente as habilidades dos jogadores, aumentando um pouco seu dano e pontos de vida. Não é uma premiação em XP, mas representa certo embrutecimento dos heróis após uma derrota. Ainda assim, há um limite de tempo — então não basta simplesmente tentar de novo até conseguir.

Mas uma verdade nem sempre percebida é que o jogador melhora, sim, com derrotas. Ao morrer para um chefe, você passa a conhecer seus ataques, suas mecânicas. Na próxima vez, se sairá melhor. E em algum momento, com insistência, terá aprendido o bastante para vencer. O personagem não subiu de nível ao perder; você, sim.

Poder repetir o mesmo evento várias vezes é a chave para essa evolução. Veja os filmes sobre dias que se repetem: *O Dia da Marmota*, *Feitiço do Tempo*, *No Limite do Amanhã* (*All You Need is Kill*, na versão mangá original), aquele episódio da *Xena*, o anime *Re:ZERO* (*spoiler*, desculpe). Alguns destes são imitações intencionais de videogames, em que se morre e volta até aprender e vencer. Se não houvesse forma de evoluir com derrotas, essas histórias nem existiriam.

Errar é humano

"Eu não falhei. Só achei 10.000 maneiras que não funcionam." — Thomas A. Edison

Você, mestre, talvez acredite agora que derrotas também poderiam ser premiadas dom XP. Talvez esteja diabolicamente pensando em aumentar os perigos da campanha, esperando que os jogadores percam. Afinal, haverá recompensa.

Mas calma lá. Concordar que perder pode dar XP é uma coisa. Outra bem diferente é aplicar isso em jogo de formas justas.

Como Leonel bem lembrou, se um sistema de regras oferece premiação por errar, o ~~combeiro apelão lazarento~~ jogador astuto e pragmático buscará explorar essa oportunidade. Errará de propósito, especialmente quando o erro não tiver consequências sérias. Ou pior: errará também em situações perigosas, quando o grupo mais precisa de seu sucesso. Conforme a mecânica utilizada, talvez até prefira morrer a vencer. Cabe ao mestre buscar maneiras de evitar essa ~~sacanagem~~ infelicidade.

Estas são algumas ideias que você pode experimentar. Não aconselho que já saia usando na próxima grande campanha — tente primeiro em sessões avulsas, veja se funciona. Algumas podem ser melhores para seu grupo e seu estilo, outras não.

• **Derrota apenas.** Vencer não dá XP. Os personagens evoluem apenas quando derrotados, seja em combate ou outras formas de conflito. "Ah, mas assim vão perder de propósito!" você pensa. Se prestar atenção, isso torna a evolução mais difícil e perigosa, não mais fácil. Primeiro, porque na derrota existe o risco de morte — não há garantias de que o vilão/bandido/monstro deixará seu inimigo com vida. Segundo, porque o personagem avança de nível ao perder lutas, mas só consegue itens/tesouros ao vencê-las (pior ainda, pode perder seus itens se derrotado). Se feito direito, haverá um equilíbrio interessante: seguir perdendo deixa o herói mais forte, mas sem equipamentos — o que, conforme o jogo, é tão ruim quanto ter um nível baixo. (Contudo, tenha cuidado com personagens que dependem pouco de equipamentos, como monges e lutadores.)

• **Aquele que luta e foge... não ganha XP!** Derrotas podem ser premiadas, mas fugas, não necessariamente. Certas situações extremas — digamos, um ou mais personagens tombaram em combate — podem justificar uma fuga em que os personagens aprenderam, ganharam "a experiência da derrota". Como regra geral, no entanto, abandonar um combate não deve ser premiado.

• **Morri mas melhorei.** Há jogos que punem os personagens quando estes ressuscitam, reduzindo seu nível ou causando algum dano de habilidade (sendo sincero, isso existia no antigo *AD&D*; não tenho certeza se algum jogo atual ainda faz assim). Você pode tentar o contrário; um herói caído, talvez com ajuda de seus companheiros ou intervenção de sua divindade, pode ressuscitar mais poderoso (ganha um nível). Aconteceu com Jiban, com Black Kamen Rider, com vários Ultraman. Para evitar abusos, faça com que a ressurreição (ou o ganho de nível) dependa de uma rolagem, ou demore uma ou mais sessões (durante a qual o jogador fica com outro personagem muito mais fraco).

• **Repetição leva à perfeição.** Quando você erra a cesta de lixo ao arremessar uma bolinha de papel, suas chances de acertar uma segunda bolinha aumentam bastante — graças ao erro, você consegue estimar melhor a força e direção do próximo arremesso. Se um jogador faz um teste de perícia e fracassa, considere dar um bônus em seu teste seguinte (isto é, nas situações em que a repetição é possível). Em termos gerais, qualquer teste repetido em condições similares deveria receber um bônus, exceto aqueles contra um adversário (afinal, se você está aprendendo e melhorando, ele também está).

• **Falhas menores.** É bastante possível que seu grupo nem mesmo use XP, todos avançam de nível quando o mestre decide. Nestes casos pode haver falhas ou derrotas menores que não justificam um nível inteiro, mas poderiam receber recompensas menores. Considere ressuscitar os Pontos de Ação do antigo *TRPG* como prêmios para falhas. Ou recorra a algo simples como "+2 para usar quando você quiser".

• **Venho Matando Gosmas Há 300 anos e Cheguei ao Nível Máximo.** Sim, existe um anime recente com este título, perfeitamente autoexplicativo. Recompensada com vida eterna e uma cabana tranquila em uma região infestada de *slimes*, a protagonista tornou-se a bruxa mais poderosa do mundo apenas matando bichos fracos que dão 2 XP cada — exemplo perfeito de como algumas mecânicas de RPG fazem pouco sentido. Por isso, em *T20* e outros, você é premiado apenas por vencer combates acima de certo nível. Essa lógica também vale para erros: falhar em um teste muito fácil, ou ser derrotado por um oponente muito fraco, não deve ser recompensado. Também não deveria haver premiação por falhas críticas; são fracassos tão completos que nada de bom poderia sair deles!

• **Revanches.** Vale a pena lembrar que, se fracassos são admitidos como parte natural da evolução dos personagens, isso deve mudar bastante a campanha. Nem todas as lutas serão de vida ou morte — haverá derrotas e fugas. Haverá inimigos confrontados mais de uma vez. Isso pode resultar em cenas dramáticas, com jogadores ansiosos (e personagens mais poderosos) buscando revanche contra alguém que os tenha derrotado.

Recompensar falhas com XP não é uma ideia terrível, uma vez que vários jogos a utilizam. Mas, mesmo depois de tudo que leu aqui, ainda pode soar estranha. Eu diria para experimentar sem compromisso. Pode dar muito certo, ou muito errado. E se der errado, alguém aprenderá algo.

Em tempo: "Dor é Poder!" (痛さは強さ!, itasa wa tsuyosa!) é o lema do grupo super-sentai paródia *Kikonin Sentai Akibarangers*, justamente porque vivem apanhando.

PALADINO

ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ

Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- www.jamboeditora.com.br

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

GUILTY GEAR

- STRIVE -

Rock n' roll, batalhas alucinantes e o que há mais de mais **nonsense** nos jogos de luta, direto para sua campanha de ***3D&T Alpha***

por **Bruno Schlatter** e **Thiago Rosa**

Série de jogos de luta criada por Daisuke Ishiwatari, *Guilty Gear* foi desenvolvida e publicada pela ArcSys Works em 1998. Com sua jogabilidade veloz e arrojada, gráficos vibrantes e coloridos em estilo anime e a trilha sonora de rock pesado, tornou-se famosa como a pioneiro dos chamados "anime fighters".

O último lançamento da franquia, *-STRIVE-*, acabou de sair para os consoles e PCs; e agora você também pode jogá-lo na sua mesa de *3D&T*!

Heaven or hell

A humanidade sabia que não podia mudar a sociedade. Então, no lugar de refletir sobre si mesmos, eles culparam os monstros...

A série *Guilty Gear* se passa nas últimas décadas do século XXII. Ao longo do século anterior, a humanidade descobriu como utilizar uma nova fonte de energia limpa e ilimitada chamada **magia**. A ciência e tecnologias tradicionais, com suas armas de destruição em massa e compostos poluentes, foram banidas, enquanto uma nova ciência mágica extremamente desenvolvida e complexa surgiu para suprir as necessidades da sociedade.

Mas a existência de uma fonte de energia milagrosa à disposição de todos os seres humanos não significou o fim dos conflitos. Guerras entre nações continuaram a acontecer, e, para travá-las, surgiram os **Gears**: poderosas armas biológicas criadas da fusão do DNA de seres humanos e animais com magia.

Mas uma rebelde surgiu entre os Gears, e, sob seu comando, as próprias armas da humanidade declararam guerra contra ela. Para combatê-las, as nações humanas se uniram e criaram a **Ordem Santa dos Cavaleiros Sagrados**. O embate durou cem anos, e ficou conhecido como as **Cruzadas**; no final, a líder rebelde foi banida para uma dimensão paralela, e a maior parte dos Gears sobreviventes deixados em estado dormente.

Mais de uma década se passou desde o fim das Cruzadas, e vários anos desde que a líder rebelde dos Gears retornou e foi novamente derrotada. Mas a tensão entre seres humanos e os poucos Gears ainda ativos persiste, enquanto diferentes forças conspiram atrás de seus próprios objetivos...

Let's rock!

A campanha de *Guilty Gear* é própria para personagens coloridos, exagerados e estilosos, com uma grande gama de poderes extraordinários e sobre-humanos. Por isso, a pontuação indicada para um personagem iniciante é de 12 pontos (Lendas) em escala Sugoi.

Todas as vantagens e desvantagens são permitidas. Além do *Manual 3D&T Alpha*, são recomendadas as vantagens de combate novas do *Manual do Defensor* e as Técnicas de Luta expandidas da *Dragão Brasil* 147. Embora os poderes extraordinários do jogo sejam chamados de magia, em regras nem todo personagem precisa possuir uma vantagem mágica: todas as vantagens e características dos personagens já são consideradas como magia. Mesmo assim, algumas vantagens e armas mágicas do *Manual da Magia* também podem ser úteis.

O sistema de combate alternativo para games de luta da *Dragão Brasil* 163 também pode ser usado, mas não é estritamente necessário. Se quiser outras formas de simular os combates de um jogo de luta sem precisar alterar tanto as regras, você pode trocar os acertos críticos normais pelas regras de tensão e *psych burst* descritas adiante. No lugar de dobrar uma característica, você recebe os marcadores para gastar das formas descritas. Os combates com cartas do *Manual do Defensor* também podem dar mais controle aos jogadores sobre os resultados, deixando os conflitos mais táticos.

Por fim, não esqueça de montar aquela playlist matadora de hard rock pra tocar quando a ação começar!

Tensão

Em um combate, os personagens aumentam a sua tensão conforme atacam o oponente. Você recebe um marcador de tensão sempre que consegue um acerto crítico em uma rolagem de FA. Você pode anotá-lo com uma marca à lápis em algum lugar da ficha, ou usar um marcador físico para representá-lo, como uma ficha de pôquer ou de outro jogo, entregue pelo mestre ao jogador.

Você pode gastar seus marcadores para obter diversos benefícios durante o combate:

Faultless Defense. Gaste um marcador de tensão para aumentar a sua defesa, dobrando a Armadura em uma jogada de FD.

Roman Cancel. Gaste um marcador de tensão para realizar uma ação extra fora do seu turno. Você pode agir a qualquer momento entre os turnos de dois personagens (inclusive o seu próprio), mas não enquanto um deles resolve a sua ação. Você pode utilizar qualquer poder ou vantagem que use apenas uma ação, ou trocá-la por um movimento.

Overdrive. Gaste um ou dois marcadores para realizar um ataque devastador com qualquer vantagem que possua. Cada marcador gasto adiciona um multiplicador à sua Força ou Poder de Fogo no cálculo da FA: um marcador dobra a característica, dois marcadores triplicam. Se você tiver outros multiplicadores de crítico (como um Ataque Especial Poderoso), some-os apenas uma vez, mesmo se gastar dois marcadores.

O máximo de tensão que você pode acumular é dois marcadores. No fim do combate, todos os marcadores não usados são perdidos.

Psych Burst

Se a tensão aumenta conforme um Gear adota uma postura ofensiva, o *psych burst* é a sua última medida de defesa. Você sempre começa com um marcador de *burst* no começo do combate, que pode marcar a lápis na ficha ou com um marcador físico, de um tipo ou cor diferente do marcador de tensão.

O marcador pode ser gasto como uma reação após fazer uma rolagem de FD, para causar uma explosão de energia e anular completamente o dano recebido. O oponente é jogado a uma distância segura de você sem sofrer dano mas com o turno interrompido, mesmo que ainda possuísse ataques ou movimentos a realizar. Além disso, se a rolagem de FD foi um acerto crítico, você ganha imediatamente dois marcadores de tensão.

Após gastar o marcador, você o recupera ao conseguir um acerto crítico em uma rolagem de FD, ou se entrar em estado Perto da Morte. Não se pode acumular mais de um marcador de *burst* de cada vez.

Nova manobra de combate

Air dash. Personagens de *Guilty Gear* possuem uma mobilidade muito grande, capazes de se mover e deslocar pelo ar quase como se estivessem no chão! Mesmo que não possa voar você pode usar um movimento para pular *muito alto* e atingir objetos e personagens no ar, retornando ao chão em seguida.

Novas vantagens

Ajudante (1 ponto cada)

Você possui um companheiro com quem pode contar. Pode ser uma pessoa, animal, *mecha*, ou o que você quiser. Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PMs para pedir ajuda a ele, recebendo um pequeno benefício.

Um ajudante pode ser de diversos tipos, cada um com um benefício diferente quando invocado em combate. Você deve escolher o tipo de ajudante ao adquirir a vantagem. As funções existentes para ajudantes são:

Lutador. Um mercenário, aprendiz de guerreiro, ou talvez um mascote ou animal de caça. Aumenta a sua FA em 1d para um ataque.

Defensor. Um guarda-costas ou animal protetor. Aumenta a sua FD em 1d para uma defesa.

Curandeiro. Um clérigo acólito ou enfermeiro especialista em primeiros socorros. Você pode curar 1d PVs em você ou outro personagem. Como poder alternativo, o curandeiro pode permitir um novo teste de Resistência para anular um efeito negativo natural, não mágico (como venenos ou doenças).

Especialista. Um mecânico, animal farejador, ou outro tipo de criatura que o ajuda em tarefas diversas. Ao fazer um teste de perícia, você pode rolar dois dados e ficar com o melhor resultado.

Montaria. Um animal de montaria ou algum tipo de engenho mágico/tecnológico de movimentação. Diferente dos outros ajudantes, a montaria custa apenas 1 PM pra ser invocada, e concede um movimento extra ou um bônus de H+1 em um teste de iniciativa ou para correr ou perseguir um oponente.

Místico. Um mascote sobrenatural, como um familiar, que canaliza sua energia espiritual ou mágica. O místico não custa PMs para ser usado, mas, uma vez por rodada, permite que você utilize uma vantagem ou magia pagando metade do seu custo em PMs (arredondado para cima).

A diferença entre um Ajudante e um Aliado é que o primeiro é um personagem mais simples, sem uma ficha completa de jogo. Assim, use-o para personagens secundários, menores, que ajudam o personagem sem precisar de estatísticas completas de jogo. Esta é uma versão simplificada da vantagem Ajudante que apareceu na adaptação de *Genshin Impact* da *Dragão Brasil* 161.

Ataque Especial (novas ampliações)

Caixa de surpresas (+2 pontos, +2 ou mais PMs). Você nunca sabe o que sairá do seu ataque! Sempre que o usar, role 1d para cada 2 PMs a mais gastos, e modifique o ataque de acordo com os resultados: 1: a escala é reduzida em um nível; 2 ou 3: nada acontece; 4: a chance de crítico aumenta em um; 5: o multiplicador de crítico aumenta em um; 6: a escala aumenta em um nível.

Condutor (+1 ponto, +2 PMs). O ataque conduz energia. Escolha um tipo de dano de energia (elétrico, fogo, frio, químico ou sônico): um oponente que sofra dano precisa passar em um teste de A ou ficará Vulnerável a ataques deste tipo por 1d rodadas.

Irrefreável (+1 ponto, +2 PMs). Apenas para ataques com Força. O ataque é impossível de ser parado: uma vez por rodada, você pode adiantar a sua ação para usá-lo como contra-ataque, defendendo-se com uma rolagem de FA, no lugar de FD. Se a sua jogada superar a do oponente, você pode atacá-lo com a mesma FA que rolou, e ele não poderá somar H na FD. Você só pode fazer isso se ainda não tiver agido na rodada.

Puxar (+1 ponto, +2 PMs). Apenas para ataques com Força. O seu ataque alcança inimigos distantes, como se possuísse Membros Elásticos. Se causar dano, pode gastar um movimento para puxar o oponente até perto de você.

Vampírico (+2 pontos, +5 PMs). Quando você causa dano no oponente, recupera metade do dano causado (arredondado para cima) dos seus PVs. Por exemplo, se causar 10 pontos de dano, irá recuperar 5 PVs.

Transformação de Batalha (2 ou mais pontos)

Esta vantagem é uma mistura de Área de Batalha, Forma Alternativa e Poder Oculto. Quando entra em um combate ou outra situação de tensão, o personagem pode se transformar em outra criatura e receber desta forma poderes únicos.

Ativar a transformação leva uma rodada inteira e custa 2 PMs, e deve-se gastar mais 2 PMs por rodada para mantê-la. O personagem fica indefeso enquanto se transforma, e, se sofrer qualquer dano, deve passar em um teste de Resistência para não interromper o processo. Se o completar, recebe 4 pontos extras, que podem ser distribuídos em suas características ou usados para comprar vantagens novas. A distribuição dos pontos deve ser definida na criação do personagem e não pode ser mudada posteriormente.

Cada ponto extra gasto na compra da vantagem aumenta a pontuação recebida em uma categoria: uma transformação de 3 pontos concede 5 ao personagem, como um Novato; uma de 4 pontos concederá 7, como um Lutador; e daí por diante. No entanto, o custo em PMs para ativar e manter a transformação também aumenta (3 PMs para 3 pontos, 4 PMs para 4 pontos, etc). Também é possível adquirir desvantagens para a transformação, como Monstruoso ou Ponto Fraco, seguindo as limitações normais da pontuação equivalente (uma transformação que conceda 5 pontos, por exemplo, só poderá ter até –3 em desvantagens).

Here comes the daredevil

Sol Badguy 25S

Sol Badguy é a alcunha de um mercenário misterioso, uma figura presente durante todo o período das Cruzadas, e que mais de uma vez foi fundamental para vencer e banir a Gear rebelde que iniciou o conflito. Seu nome verdadeiro é Frederick Bulsara, um cientista que, no começo do século XXI, ajudou a desenvolver pesquisas sobre magia e as células Gear, até ser transformado à força no protótipo do primeiro Gear ao ter o poder do fogo infundido no seu DNA. Hoje, seu objetivo é destruir todos os Gears e buscar vingança contra o antigo companheiro que o transformou.

F4 (fogo), H4, R4, A3, PdF3 (fogo); 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (F+2, Poderoso, 3 PMs), Ciência, Técnica de Luta (Ataque Demolidor, Ataque Forte, Ataque Rápido, Combo), Transformação de Batalha (F+2, A+1, Voo, Monstruoso)

Desvantagens: Devoção (encontrar Aquele Homem e destruir todos os Gears).

Ky Kiske 22S

Líder da Ordem Santa dos Cavaleiros Sagrados e atual Grande Rei dos Reino Unido de Ilyria, Ky é um espadachim prodígio e portador da espada *Thunderseal*, uma das relíquias sagradas da Ordem Santa. É possuidor de um forte senso de justiça, que o sustenta e guia mesmo em momentos de incerteza, e possui um misto de amizade e rivalidade com Sol desde o tempo das Cruzadas.

F3 (corte), H5, R3, A3, PdF3 (elétrico); 15 PVs, 25 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (PdF+2, Condutor/elétrico, 3 PMs), Patrono (Ordem Santa), PMs Extras, Poder Oculto, Técnica de Luta (Ataque Demolidor, Ataque Forte, Combo, Rasteira).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Axl Low 19S

Axl Low é um líder de gangue do século XX que, por um capricho do destino, acabou jogado até o futuro de *Guilty Gear*. Desde então, tem pulado de uma época a outra de forma irregular, tentando sem sucesso voltar ao seu próprio tempo para reencontrar sua namorada, Megumi. Em combate, utiliza um par de correntes com foices e aprendeu a controlar um pouco da seu poder de viagem temporal para paralisar os oponentes.

F3 (corte) H4 R3 A2 PdF0 15 PVs 15PMs.

Vantagens: Ataque Especial (F+2, Puxar, 3 PMs), Ataque Múltiplo, Técnica de Luta (Ataque Demolidor, Ataque Violento, Ataque Forte, Combo), Membros Elásticos, Paralisia.

Desvantagens: –.

Chip Zanuff 25S

Chip era um traficante de drogas sem muita perspectiva. Traído pela máfia, teria sido assassinado não fosse pela chegada do mestre ninja Tsuyoshi. Além de eliminar os atacantes do menino, Tsuyoshi o ajudou a se livrar do vício e dividiu com ele o conhecimento das artes ninjas. Quando a Guilda dos Assassinos matou seu mestre, portanto, Chip passou a se dedicar completamente a vingá-lo.

F2 (corte), H6, R1, A1, PdF2; 5 PVs, 15PMs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (F+2, Aproximação, 3 PMs), Ataque Múltiplo, Crime, Invisibilidade, Pontos de Magia Extras, Separação, Técnica de Luta (Ataque Surpreendente, Ataque Violento, Combo, Desvio Acrobático), Teleporte.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

Faust 21S

Faust foi um cirurgião de prestígio e renome no mundo da medicina, até supostamente matar um paciente durante uma cirurgia e enlouquecer, partindo em uma onda assassina e sanguinária.

Após recuperar a sanidade e descobrir que não fora o causador verdadeiro da tragédia, decidiu partir pelo mundo praticando a medicina fora dos grandes hospitais, ajudando os necessitados sem pedir nada em troca. Há quem diga, no entanto, que a sua mente nunca se recuperou completamente...

F4 (corte), H4, R3, A2, PdF2 (fogo); 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (F+2, Puxar, 2 PMs), Ataque Especial (PdF+2, Caixa de Surpresas, 3 ou mais PMs), Genialidade, Medicina, Técnica de Luta (Ataque Violento, Combo).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Insano, Modelo Especial.

Giovanna 17S

Giovanna é uma agente de operações especiais dos Estados Unidos com a missão de encontrar e neutralizar o samurai vampiro, Nagoriyuki. Ela é acompanhada por um espírito lobo chamado Rei, que pode possuí-la para aumentar o poder das suas habilidades em artes marciais.

F3 (esmagamento), H4, R3, A2, PdF0; 15 PVs,15 PMs.

Vantagens: Ajudante (Lutador), Ataque Múltiplo, Patrono (EUA), Técnica de Luta (Ataque Demolidor, Ataque Forte, Ataque Rápido, Ataque Violento).

Desvantagens: –

I-No 28S

I-No é uma bruxa e guitarrista que viaja no tempo com objetivos que não são plenamente entendidos por ninguém além dela mesma. De posse de sua guitarra mágica, chamada Marlene, pode aparecer em qualquer lugar e linha do tempo, e possui uma ligação misteriosa com Axl Low.

F2 (esmagamento), H5, R3, A3, PdF4 (sônico); 15 PVs, 35PMs.

Vantagens: Ataque Especial II (PdF+4, Amplo, Poderoso, Cansativo, 4 PMs), Arte, Magia Negra, PMs Extras x2, Voo.

Desvantagens: Insano (Megalomania).

Leo Whitefang 21S

Leo Whitefang é um dos Três Reis do Reino Unido de Illyria, um conglomerado de mais de vinte nações entre a Europa e a Ásia. Um prodígio e gênio do combate com sua técnica de duas espadas, Leo encontrou um rival à altura quando conheceu Ky Kiske, na época em que havia servido na Ordem Santa dos Cavaleiros Sagrados; desde então, mantém com ele uma rivalidade amigável.

F4 (corte), H3, R4, A3, PdF3 (corte); 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Ataque Múltiplo, Patrono (Reino Unido de Illyria), Técnica de Luta (Ataque Demolidor, Ataque Forte, Contra-Golpe, Senhor da Montanha).

Desvantagens: Código de Honra do Combate.

May 22S

A imediata dos Piratas Água-Viva, May é extremamente devotada a sua tripulação e tem uma paixão juvenil quase doentia direcionada ao capitão Johnny. Essa devoção vem de sua infância, quando foi resgatada de um campo de batalha pelo pirata, que lhe deu o nome "May" devido ao mês chuvoso. Embora pareça uma menina indefesa, empunha uma âncora de navio com facilidade em combate e tem um poder ofensivo arrasador. Também invoca animais marinhos com sua magia.

F4 (esmagamento), H4, R3, A3, PdF2; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Ajudante (Lutador), Aparência Inofensiva, Ataque Especial II (PdF+4, Área, 4 PMs), Técnica de Luta (Encurralar, Força Oculta, Investida, Pés Leves).

Desvantagens: Devoção (ajudar e proteger Johnny).

Millia Rage 23S

Millia nasceu na Rússia e perdeu os pais ainda jovem, durante as Cruzadas. Foi adotada pela Guilda dos Assassinos, onde um feitiço proibido foi usado para amaldiçoar seus cabelos e transformá-los em armas. Na Guilda, trabalhou junto de Zato e Slayer até decidir abandonar a organização. Desde então tem sido perseguida pelos assassinos.

F3 (esmagamento), H4, R3, A3, PdF3 (corte); 15 PVs,15 PMs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial II (F+4, Irrefreável, 5 PMs), Ataque Múltiplo, Crime, Técnica de Luta (Ataque Surpreendente, Ataque Violento, Combo, Finta).

Desvantagens: Procurada.

Mito Anji 19S

Um dos poucos sobreviventes do Japão, Anji rejeitou a segurança do claustro governamental da Colônia para encontrar Aquele Homem. Apesar do que pode parecer, não é guiado por ressentimento ou desejo de vingança; é conduzido por sua curiosidade. Esconde sua verdadeira nacionalidade para evitar ser enviado de volta.

F3 (esmagamento), H3, R3, A4, PdF2 (esmagamento) ;15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (F+2, Irrefreável, 4 PMs), Ataque Múltiplo, Técnica de Luta (Aparar, Bloqueio, Defesa Agressiva, Derrubar).

Desvantagens: Segredo.

Nagoriyuki 20S

Um samurai durante as Cruzadas, Nagoriyuki obteve uma espada vampírica e entrou em hibernação durante décadas. Despertado por Caos, foi manipulado para se tornar o guarda-costas do cientista, por ser a única pessoa que conhecia sua fraqueza.

F4 (corte), H3, R4, A4, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial II (F+4, Vampírico, 8 PMs), Implemento de Roubo de Vida, Técnica de Luta (Ataque Arriscado, Ataque Debilitante, Ataque Forte, Ataque Violento).

Desvantagens: Devoção (proteger Caos), Maldição (vampiro).

Potemkin 22S

Ex-escravo do Império Armado Zepp, Potemkin foi libertado quando uma revolução democrática derrubou o antigo governo e, desde então, atua como membro da guarda de elite presidencial, cumprindo missões e protegendo o presidente de ameaças. Apesar do seu tamanho intimidador, é um indivíduo inteligente e calculista, com uma alma pacifista que prefere evitar o combate sempre que pode.

F5, H2, R4, A6, PdF0; 30 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (F+2, Aproximação, Irrefreável, 4 PMs), Ataque Especial II (PdF+4, Lento, 2 PMs), Patrono (Presidente Gabriel), PVs Extras.

Desvantagens: Pacifista (autodefesa), Lento.

Ramlethal Valentine 30S

Ramlethal e sua irmã, Elphelt, foram criadas pela entidade conhecida como a Vontade Universal, com um único objetivo: destruir a humanidade. Após ser confrontada por uma série de personagens e começar a descobrir e desenvolver emoções, acabou por questionar as suas motivações, e hoje convive com o estigma da guerra que declarou a todos os seres humanos, enquanto tenta compreender o que sente por Sin Kiske (filho de Ky) e o pequeno cão-mago que adotou. Em combate, é ajudada por uma entidade voadora chamada Lucifero, que se divide em dois para carregar duas enormes espadas e manipulá-las de acordo com a vontade de Ramlethal.

F2 (6) (corte), H5, R2, A3, PdF0 (4) (corte); 10 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Ataque Especial III (PdF+6, Poderoso, Cansativo, 3 PMs), PMs Extras, Voo.

Desvantagens: Má Fama, Protegido Indefeso.

Equipamento: um par de espadas gigantes, cada uma com F+2, Explosiva, Maciça e Retornável; custo: 70 PEs cada. Ela pode arremessar uma arma para receber o seu bônus em um ataque com PdF, mas precisa usar um movimento para "chamá-la" de volta depois.

Zato-1 26S

Zato foi mais um órfão adotado pela Guilda dos Assassinos. Frio e calculista, sacrificou a visão em troca da habilidade de usar a própria sombra (Eddie) como arma. Ascendeu na hierarquia da organização até se tornar seu líder. Permaneceu confortável nessa posição até a deserção de sua protegida e amante Millia Rage, que o fez cair em desgraça.

F2 (esmagamento), H4, R3, A3, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Aliado (Eddie; F5, H2, R2, A5, PdF0, 10 PVs, 10 PMs; Adaptador, Imortal III, Membros Elásticos), Ataque Especial III (PdF+6; 4PMs), Crime, Invisibilidade, Parceiro, Reflexão, Voo.

Desvantagens: Maldição (cego).

BRUNO SCHLATTER & THIAGO ROSA

DUNGEONS & DRAGONS®
CRÔNICAS DE DRAGONLANCE

Trilogia completa em versão física ou digital | jamboeditora.com.br

Gazeta do Reinado

Notícias do Mundo de Arton • Edição 100 • Escrita e editada pelos Goblins de Valkaria

EDIÇÃO ESPECIAL DE NÚMERO CEM!!!

Com coluna especialíssima do ilustre convidado Nargom, o pirata herói da Grande Guerra!

Se você leu a chamada ali em cima, sabe quem eu sou, mas eu vou repetir porque as pessoas têm uma certa dificuldade de entender: sou Nargom, pirata e herói de guerra. Essa parte do herói de guerra muita gente finge que não lembra, por isso faço questão de destacar.

Uns vão dizer que fui convidado para esse editorial porque Klunc não sabe escrever, porque Aeripharian está ocupado na Academia Arcana, porque Lothar não quer saber dessas coisas e por que Kadeen... bem, vocês sabem o que houve com Kadeen.

Mas a real é que me chamaram porque sabem que eu sei das coisas.

Goblins são tratados como criaturinhas inúteis e descartáveis, como servos de gente cheia da grana que não tem coragem nem de sujar as mãos de graxa para lustrar as próprias botas.

"Carregue essas coisas aqui, goblin. Limpe aquela sujeira ali na sala, goblin. Tome essa espadada porque ousou roubar comida, goblin". Goblins são mais que isso. Não servem só para ser capacho de nobre ou alvo de aventureiro, e é por isso que a Gazeta existe.

Quando alguém lê este jornal que você tá segurando aí, está atestando o quanto um grupo de goblins com um pouco de oportunidade é capaz de fazer por Arton.

O Reinado oprime os goblins para que eles não reconheçam seu próprio potencial, como faz com nós piratas, mas isso não vai durar para sempre. Uma revolução já aconteceu no continente sul e outra, de ideias, já começou bem aqui, nas páginas deste jornal. Eu torço para que um dia eles sejam livres, como nós somos no mar.

Espalhem as palavras da Gazeta do Reinado! Espalhem os feitos do Goblins de Valkaria!

Assim disse Nargom, pirata e herói de guerra!

Refúgio no Mundo Perdido

Depois da queda da Flecha de Fogo, o número de exploradores no Mar Negro aumentou como nunca. Os motivos foram inúmeros: desde a busca por conhecimento da nova geografia, passando pelo desejo de levar justiça aos piratas que infestam a região até a simples cobiça por tesouros perdidos.

Boa parte destes aventureiros do mar acabaram chegando de uma forma ou de outra até Galrasia, a famosa, e por muito tempo deserta, ilha pré-histórica. Um fluxo de pessoas inacreditável até há poucos anos. Estes viajantes, quase sempre exaustos da terrível jornada, precisavam de um porto seguro civilizado. Um lugar onde pudessem recuperar suas forças, renovar as provisões e descansar.

Foi por isso que algo impensável aconteceu: uma cidade floresceu em meio a ilha indomável. Literalmente. Lysianassa — como estão chamando a primeira cidade humana de Galrasia — foi cultivada. Todas as suas estruturas são formadas por plantas que cresceram e se moldaram conforme o desejo de suas construtoras, as Oqamm.

Sabe-se pouco sobre elas, inclusive em relação a suas intenções. Os mais otimistas pregam que se trata de um gesto de amizade, e que Lysianassa será cada vez mais um símbolo da aliança entre a ilha e o continente. Outros, porém, desconfiam de qualquer bondade por parte das enigmáticas jardineiras e preferem sempre partir dali o mais rápido possível.

Porém, é fato que Lysianassa tornou a exploração de Galrasia consideravelmente mais viável (ainda que nem por isso mais simples ou menos perigosa). Grupos exploratórios e de caça partem dali diariamente. Um dos principais guias, um explorador com sangue hobgoblin chamado Worthro, é conhecido por trazer a maior parte dos clientes de volta e vivos por um preço justo. Ele costuma aceitar contratos com base nas histórias que lhe contam.

Pistas em Valkaria!

A busca pelo responsável por duas mortes em Nova Malpetrim continua. O assassino — que usa recortes de notícias e artigos da Gazeta do Reinado como assinatura — continua brincando com as autoridades. A edição escolhida desta vez foi a de número 29, que levou os heróis até a capital do mundo, Valkaria.

Uma das notícias falava sobre o cruel sequestro de bebês. Dentre eles, a filha de Lady Chaysid, cuja triste história é bastante conhecida entre a baixa nobreza. Ela nunca mais se recuperou pelo desaparecimento da criança, perecendo de tristeza anos depois.

Na época, a matéria citava o fato de novas gárgulas terem sido levadas até o templo de Lena e Marah. A reportagem visitou estes lugares e constatou que as mesmas continuam ali depois de todos estes anos. Uma delas, notoriamente, tinha perdido um dos olhos de pedra, o mesmo encontrado na cena do crime. Junto a esta estátua, em um esquife oculto, havia outro recorte: um exemplar da Gazeta 43!

Preocupados com os rumos deste caso, os Goblins da Gazeta oferecem uma polpuda recompensa para os primeiros heróis que trouxerem alguma luz sobre mais esta peça do enigma. Os editores aguardarão por novidades na sede da Gazeta.

Doença enigmática em Tollon

Uma comitiva provinda de Tollon, no Império de Tauron, viajou até Valkaria recentemente procurando pela ajuda dos professores e estudiosos da Academia Arcana. O motivo é uma espécie de doença vegetal afetando uma região do reino, nas proximidades de Follen.

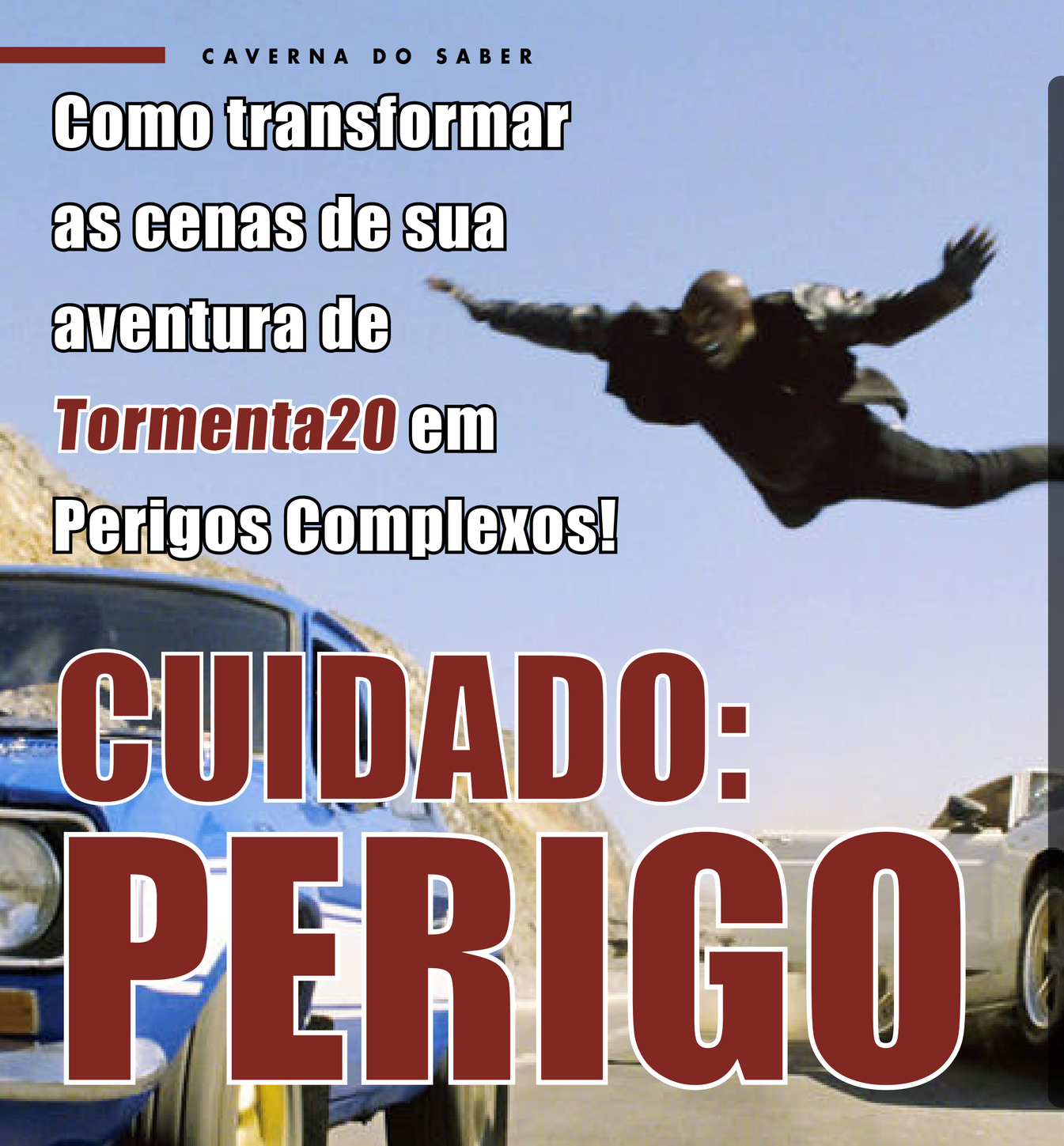
Ali, todas as plantas — desde as mais altas árvores até o capim rasteiro — ficaram pálidas e quebradiças, se desfazendo em fragmentos cortantes ao menor toque e espalhando uma espécie de poeira venenosa ao vento. Este pó branco também parece ser o responsável por alastrar a doença.

Animais e monstros também são contaminados, mas de maneiras distintas. Em vez de quebrarem, os bichos pálidos se tornam muito mais resistentes e ferozes. Alguns deles — especialmente os de origem mágica — perdem o controle sobre a própria magia, que transborda pela pele, manchando de púrpura a brancura impossível do couro e da pele.

O líder da comitiva, um lenhador chamado Cladmir, não apenas testemunhou o mal pessoalmente como perdeu o filho para a febre furiosa. O garoto desapareceu na mata, como mais um dentre os monstros pálidos. Mesmo com poucos recursos, Cladmir está disposto a qualquer sacrifício para salvar o lugar onde nasceu e dar o descanso merecido ao primogênito.

CAVERNA DO SABER

Como transformar as cenas de sua aventura de *Tormenta20* em Perigos Complexos!



CUIDADO: PERIGO

Nem todos os problemas na vida de um aventureiro podem ser resolvidos com uma espada afiada.

Inclusive, uma boa história de aventura — não só em *Tormenta* — precisa de um certo equilíbrio entre as cenas: se todos os perigos enfrentados pelos personagens forem combates, a aventura pode se tornar previsível e maçante, além de chata para personagens com habilidades orientadas para outros tipos de situações, que não vão ter sua vez de brilhar

Pense numa obra de ação, como *Velozes e Furiosos*: além de trocar tiros e socos com os malvados, os personagens vivem cenas de roubos mirabolantes, perseguições de carros em alta velocidade, e fugas audaciosas que sempre acabam na boa e velha situação de "pendurado na beira do penhasco"!

Esse tipo de cena não é exatamente um confronto, mas uma situação de perigo que muitas vezes pode levar a consequências tão ou mais drásticas do que um combate direto, e requer que os personagens façam testes e utilizem suas habilidades para superar um obstáculo terrível ou simplesmente sobreviver.

Em *Tormenta20*, batizamos essas cenas como Perigos Complexos, e criamos regras especiais para tornar essas situações emocionantes dentro do jogo.

O que define um perigo?

Falamos sobre variar as cenas de ação da aventura, mas o contrário também é muito válido: nem toda cena precisa conter algum tipo de ação ou desafio. Aliás, nem deve.

O descanso é um momento muito importante para os personagens em *T20*, principalmente por conta da regra de recuperação de PM: fazê-los enfrentar um perigo atrás do outro é exponencialmente letal conforme os recursos vão diminuindo.

Isso também afeta o jogo do ponto de vista narrativo. Os personagens (e jogadores) precisam de um tempo para "respirar" entre as cenas de ação, principalmente para fazer atividades como melhorar equipamentos, procurar informações ou até mesmo estreitar os laços entre o grupo ou com outros NPCs. Cenas de "interlúdio" são marcos de avanço importantes para contar a história.

Dito isso, quais cenas são adequadas para se tornar um Perigo Complexo? A resposta, infelizmente, não é tão simples quanto eu gostaria.

Essencialmente, quase toda cena de uma aventura poderia ser transformada em um perigo complexo. Em *Coração de Rubi*, por exemplo, temos uma cena em que o adversário dos personagens num perigo complexo é a enfadonha e desnecessariamente complexa burocracia de Vectora. Oras, até mesmo uma corriqueira briga de taverna pode ser encaixada nessas regras!

Por isso, de modo geral, o melhor a se fazer é pensar nos perigos complexos da mesma forma que planeja combates: separando as cenas corriqueiras das relevante para a trama. Um encontro aleatório com bandoleiros de estrada é um encontro de combate, mas não é exatamente uma cena importante para o desenvolvimento da história.

Seguindo essa lógica, um passeio pelo mercado de Valkaria para reabastecer suprimentos é uma atividade comum para aventureiros, e não necessariamente perigosa. No entanto, caso um dos personagens tente roubar um mercador e fugir com o item, iniciando uma perseguição da guarda local, a cena de fuga poderia perfeitamente ser um perigo complexo!

Em resumo, considere aplicar a regra de perigo complexo à cenas de ação em que os personagens precisam superar um grande desafio (como o exemplo acima de fugir da guarda imperial), ou que trará algum avanço na aventura: atravessar uma floresta encantada para chegar ao templo secreto de Allihanna.

Construindo um perigo complexo

Ok, então já entendemos que perigos complexos representam cenas de ação importantes na forma de regras. Mas, diferente das ameaças, os perigos são limitados apenas pela imaginação do mestre. Então como fazer essa transcrição?

Vamos usar as estatísticas de um Perigo Complexo listadas na página 306 do *T20* como base para entender sua construção e, como exemplo, a situação descrita acima de atravessar uma floresta encantada para chegar a um templo escondido.

Nível de Desafio

Assim como nas ameaças, o nível de desafio de um perigo complexo considera um grupo de quatro personagens, que agirão em conjunto para atingir o objetivo da cena.

Quando for definir o ND, é importante levar em consideração a dificuldade dos testes de perícia exigidos pelo perigo (veja mais adiante). Lembrando que as classes de dificuldade variam de 0 (muito fácil) até 40 (quase impossível). O jeito mais simples é criar um perigo especificamente pensando no nível da aventura. No caso, vamos dizer que meus personagens estão no 7° nível.

Um personagem de 7º nível treinado na perícia exigida pelo teste já tem um bônus fixo de +7 (+3 pelo nível e +4 pelo treinamento). Considerando um valor de atributo alto (17-20), podemos prever que o teste do personagem nessa perícia tem um bônus médio de +11. Considerando o nível do grupo, certamente eles têm acesso a recursos como equipamentos, habilidades e poderes que podem aumentar esse valor, então vamos considerar +4 na média, colocando o valor em +15. Já um personagem não treinado e com atributo-chave ruim (8-12) nessa perícia teria essa média diminuída drasticamente para +7.

Vamos guardar essa informação para quando formos definir as Ações e CDs do nosso Perigo Complexo mais adiante.

Definindo um objetivo

Essa é a "condição de vitória" do Perigo Complexo, é o que os personagens precisam fazer para superar o desafio da cena. O objetivo precisa ser simples e direto.

Usando como exemplo a ideia de vasculhar a floresta mágica atrás do Templo Perdido de Allihanna: nesse caso o objetivo do perigo complexo seria "explorar a floresta até encontrar o templo". A parte mais importante de especificar bem o objetivo é servir como um guia para os tipos de testes e efeitos que o perigo vai conter — com o objetivo relacionado à floresta em si e não ao templo, o perigo será muito mais orientado a perigos da floresta e testes ligados à natureza.

Definindo efeitos

Como diz o livro básico, esse é o "bloco de estatísticas" do Perigo Complexo, como se fosse sua "ficha". Nessa sessão, você explica o funcionamento da cena, o que os personagens precisam fazer para alcançar o objetivo e quais são as consequências dos sucessos e fracassos.

Aqui também se define quantas rodadas ou quantos sucessos a cena vai durar. Essa escolha não segue uma fórmula, sendo pautada mais pelo bom senso do que qualquer outra coisa — leve em consideração a dramaticidade, a importância narrativa da cena, mas em geral, defina um número de sucessos que leve em consideração metade do grupo conseguir sucessos em cada rodada, não ultrapassando muito a necessidade de cinco rodadas; menos do que isso pode tornar a cena rápida demais, mas uma cena muito arrastada pode ficar entediante. Também é comum que perigos limitem o número de vezes que uma mesma perícia pode ser usada pelo grupo, então leve isso em consideração: falhar por ficar sem opções de perícias pode ser bem frustrante para o grupo!

Essa é uma parte um pouco mais livre em termos de regras, mas é importante levar em consideração o ND e a letalidade. Uma dica valiosa é comparar o dano e os efeitos negativos de seu perigo complexo com ameaças do mesmo ND.

Mas, como o perigo não tem um turno de ação como os inimigos de um combate, o ideal é dividir ou multiplicar o dano pela incidência: caso ele aconteça em todos os testes, pode ser dividido por dois; se ele ocorre depois de um número de rodadas específico, pode calcular o dano baseado no número de fracassos, contanto que em cada fracasso o personagem recebeu "um ataque". Claro que esse número requer ajustes e não segue uma fórmula perfeita, mas é uma boa base. Caso o efeito cause algum tipo de condição, também precisa ser indicado nesse parágrafo.

Um Perigo Complexo não precisa ter vários efeitos diferentes. Minha escolha vai ser simplificar o efeito da falha e torná-lo progressivamente mais perigoso: cada vez que um personagem falhar, será afetado pela condição *fatigado* — dessa forma, falhar num resultado causa uma penalidade para os próximos testes, e socorrer aliados caídos irá consumir ações, transformando o efeito em uma bola de neve. Veja o exemplo consolidado no final da coluna para o efeito completo.

Criando ações

Essa é a parte mais complexa de criar a cena, pois define os limites e maneiras que os personagens podem interagir com a situação, ao mesmo tempo que não precisa respeitar totalmente as regras do sistema.

As Ações de um Perigo Complexo são a forma do mestre conduzir a cena, mas precisam ser abrangentes o suficiente para dar espaço para a criatividade dos jogadores. Via de regra, cada jogador poderá realizar uma ação por rodada, escolhendo da lista de ações específicas disponíveis para cena, mas geralmente também pode usar essa ação para usar uma habilidade. A parte importante é distribuir bem as dificuldades entre as ações — é aqui que entra aquele cálculo que fizemos no momento que avaliamos a ND do encontro.

No nosso exemplo, isso significa que uma ação com CD 15 (difícil) seria praticamente um sucesso automático para um personagem treinado, e aproximadamente 40% de chance de sucesso para um não-treinado. Já uma ação com CD 30, por exemplo, tem uma média de 50% de chance de sucesso para personagens treinados, sendo possível apenas com um acerto crítico (20 natural) para os não-treinados. Você pode escrever quantas ações achar necessárias, mas o

ideal é não exagerar no número para não tornas as escolhas demoradas nem tolher a criatividade dos jogadores.

Muitos perigos terão situações semelhantes, então não se acanhe em adaptar algumas ações de perigos que já existem — eu mesmo vou tomar emprestado uma ação do perigo "Jornada Pelos Ermos" no livro básico para o exemplo daqui!

Vamos então consolidar nosso exemplo de Perigo Complexo:

Floresta Encantada — ND 7

O grupo busca um templo perdido de Allihanna em uma estranha floresta mágica.

Objetivo explorar a floresta.

Efeito Para encontrar o templo secreto, o grupo precisa explorar a floresta protegida pelos temidos Canários Azuis.

Os personagens precisam atingir 10 sucessos coletivos na ação "Encontrar o caminho" para chegar até o templo.

No final de cada rodada (ou seja, após todo o grupo ter agido uma vez), todos os personagens precisam fazer um teste de Vontade (CD 15 + 1 por teste já realizado). Um personagem que falhe fica sonolento por causa do canto mágico das criaturas, sofrendo a condição *fatigado* até o final da cena. Novas falhas progridem a condição para *exausto* e *inconsciente*. A única maneira de restaurar essas condições é sair da floresta e descansar por pelo menos oito horas. Um personagem inconsciente não pode agir e precisa ser acordado ou carregado por seus companheiros, caso contrário, ficará adormecido na floresta até morrer de inanição.

Encontrar o Caminho (Sobrevivência ou Outras, CD 25) O personagem abre caminho pela mata, procurando evidências que levem ao templo escondido.

Os testes podem ser de Sobrevivência ou de qualquer outra perícia que o jogador consiga justificar e que o mestre aprove. Por exemplo, um personagem pode usar Atletismo para escalar uma árvore e procurar uma trilha. Cada perícia que não seja Sobrevivência só pode ser usada uma vez na cena.

Acordar Aliado (Cura CD 20) O personagem desperta um aliado inconsciente. Um aliado acordado não pode agir na mesma rodada que foi desperto.

Carregar Aliado Adormecido Um personagem pode escolher carregar um de seus aliados inconscientes enquanto faz seu teste de Encontrar o Caminho, recebendo uma penalidade de –5 no teste.

FELIPE DELLA CORTE

SANGUE E AREIA
PARTE 2
POR GUILHERME DEI SVALDI
ARTE POR DAN RAMOS

Durante os meses que se seguiram, Maquius continuou trabalhando para o collegium. Era cobrador de dívidas, sentinela em armazéns, guarda-costas de mercadores e o que mais Murta mandasse. No entanto, recebia cada vez menos ordens da hynne e mais de Oritonin. Rendia mais para o collegium como gladiador que como capanga.

Era um bom negócio para todos. Por isso Mila estranhou ao ouvir Murta e Oritonin discutindo no escritório da pequenina, no andar superior da taverna. Estava levando a refeição de sua patroa, mas, ao escutar a briga, parou do lado de fora.

— ...é bom demais para negar! — a voz de Oritonin era bem audível, mesmo abafada pela porta fechada.

— Talvez para você, que só pensa no ouro. Mas e quanto a Maquius? — Murta normalmente falava baixo, mas estava exaltada.

— O que pensa de mim? Claro que gosto de ouro, mas não sou nenhum monstro. Maquius vai sobreviver.

— Você tem certeza disso?

— O garoto é bom, Murta! É durão!

— Maquius é visto como uma aberração — disse a hynne. — Além disso, representa um collegium. Se os organizadores quiserem sacrificar um lutador para aplacar a sede de sangue da plateia, há grandes chances de ser ele.

Um silêncio pesado se seguiu. Mila quase podia ouvir os dois pensando dentro do escritório. Podia ouvir seu coração batendo forte. E escutou quando Murta falou ainda mais alto.

— Entre de uma vez, Mila. Já que vai ficar espionando nossa conversa por trás da porta, que pelo menos traga minha janta.

A moça abriu a porta, olhando para o chão.

— Desculpe.

— Nem comece. Ficou bisbilhotando porque estávamos falando de Maquius. Não vou puni-la por ser leal a um amigo. Talvez eu devesse me punir, por cogitar dar ouvidos a esse minotauro.

— O... o que houve? — a humana disse, deixando a bandeja de comida em uma cômoda.

— Oritonin conseguiu um convite para uma nova luta. Mas essa é diferente. Não uma arena qualquer, mas o Coliseu. E não contra um gladiador qualquer, mas Glyranor.

Mila estremeceu. Mesmo para uma atendente de tavernas que não se importava com lutas, aquele era um nome reconhecido. Glyranor era um elfo. Como quase todos de sua raça em Tapista, um escravo. Mas não escriba ou conselheiro, e sim gladiador. Um campeão do Coliseu, espadachim famoso tanto pelos cabelos longos e prateados quanto por sua invencibilidade. Os oradores do Fórum, ao divulgar as lutas de Glyranor, afirmavam que a técnica do elfo fora refinada por séculos de treino e dedicação. Que ele dançava sobre a areia. Que suas apresentações eram mais espetáculo do que confronto.

E, por incrível que pareça, nada disso era mentira. Glyranor era mesmo um guerreiro temível. Também era um astro, suas apresentações lotavam as arquibancadas. O elfo era bom para o senador que possuía sua liberdade, para a Guilda dos Gladiadores e para a plateia.

Só não era bom para os adversários.

Oritonin se voltou para Mila, como se ao explicar a situação também pudesse convencer a hynne.

— Nos últimos tempos, Maquius ganhou fama suficiente para que eu consiga levá-lo ao Coliseu. Vai render mais dinheiro com essa luta que em uma vida inteira como capanga.

Mila não era sagaz para os negócios como Oritonin, mas estava longe de ser burra. Havia algo estranho naquela história.

— Maquius tem vinte e duas lutas e está invicto — ela disse, erguendo a cabeça. — Sei que ele ficou famoso a ponto de merecer essa luta. Mas por que, em sua primeira vez, colocá-lo contra um campeão?

— Essa é a questão — era Murta, sentada em sua mesa. Falava para Mila, mas com os olhos fitando o vazio. — Maquius é meio demônio. Para piorar, todos sabem que é patrocinado por um collegium. Não é um preferido dos "minotauros de bem" — a hynne pronunciou as últimas palavras com asco.

Deu um suspiro e, enfim, encarou Mila.

— Essa não é uma luta para alavancar a carreira de Maquius. É para encerrá-la.

Silêncio tomou conta do escritório. Oritonin pigarreou. Murta prosseguiu:

— Maquius, como campeão, seria péssimo para os negócios da Guilda dos Gladiadores. Ele não é um produto vendável como Glyranor. Por isso os minotauros querem que os dois se enfrentem agora. Para que o elfo destrua nosso rapaz antes que ele fique mais forte e tenha chance de vencer.

— Então por que vocês não negam?

Foi Oritonin quem respondeu.

— Os minotauros fizeram uma proposta... irrecusável. Vinte mil tibares para aceitarmos a luta, garota. Como eu disse, mais que em uma vida inteira de capanga. Ou várias vidas!

Era muito dinheiro, de fato. O preço de um navio, ou uma taverna.

— De que adianta esse ouro todo se Maquius estiver morto?! — Mila falou com raiva, os olhos já brilhando com lágrimas.

Murta se levantou da cadeira.

— Ele ainda é um soldado do collegium, menina! Nesse negócio, pode morrer a qualquer dia. Todos podemos!

As duas se encararam. Oritonin engoliu em seco, recuou um minúsculo passo. Murta continuou.

— Não sou dona de escravos. Maquius trabalha para mim, mas não é minha propriedade. Não vou mandá-lo para a morte certa... mas também não vou protegê-lo como uma criança.

A humana ficou calada.

— Chame aqui seu amigo, Mila. Ele vai tomar essa decisão.

Mila saiu rápido. Desceu as escadas até o salão comunal, onde achou Maquius bebendo com outros capangas. Puxou-o pelo braço até o escritório de Murta.

Chegando lá, a hynne e o minotauro explicaram a história de novo. No fim, se entreolharam, em antecipação às várias perguntas que o lefou faria. Mas ele só fez uma:

— Quando é a luta?

Nos dias que se seguiram, o lefou continuou com sua rotina. Trabalhava nas ruas de dia, se divertia na taverna à noite. A luta era em um mês.

— Você precisa treinar, Maquius. É o que gladiadores fazem — disse Mila, certa noite. A taverna estava lotada, ela teve que gritar para ser ouvida acima dos gritos e cantoria.

Maquius estava dançando no centro do salão comunal, e respondeu sem sequer olhar para sua amiga.

— É? E desde quando você sabe tanto de gladiadores?

— Desde que você foi chamado para lutar contra um campeão! Já preparei tudo. Venha comigo.

— Agora? Estou ocupado.

— Você não está ocupado, Maquius. Está dançando.

Revirando os olhos, Mila agarrou a mão do amigo e o puxou do abraço da companheira dele. A única reação de Maquius foi resmungar enquanto a garota levava-o para fora da taverna, até uma praça escondida pelos fundos de vários prédios. Corym estava lá, sentado sobre uma pilha de sacas de areia.

— Chegou a hora, Maquius — o elfo deu um salto, girou no ar e pousou no chão com uma mesura teatral. — Este é o fim de nossa longa amizade. Será um embate tão triste quanto glorioso! Uma disputa alimentada por doses iguais de amor e ódio. O duelo final entre irmãos tornados rivais por uma sociedade cruel. Uma luta que fará os deuses olharem e chorarem! Poetas irão...

— Quanta bobagem, Corym — Maquius interrompeu o elfo. — Essa é a ideia de vocês de treino? Ele tem um terço do meu peso, não tem como lutar comigo.

— Mas é justamente isso, Maquius! — a humana respondeu, os olhos brilhando de empolgação. — Você é muito forte, todo mundo sabe. Mas só força não vai adiantar dessa vez. Eu vi uma luta de Glyranor, sei do que estou falando.

— E como ele era?

— Essa é a questão... foi difícil vê-lo. Cada vez que eu piscava, ele estava em outro lugar da arena. Glyranor acabou com cinco minotauros fortes sem ser tocado por nenhum deles, muito menos ferido.

Mila apontou para o elfo, que já havia trocado sua pose teatral por uma de puro tédio. Continuou falando.

— Por isso você vai treinar com Corym. Sim, ele não tem chance de derrubá-lo, mas não é essa a questão. A questão é se você consegue acertá-lo. Claro, ele não é como Glyranor, mas para isso trouxemos as sacas.

Maquius ergueu os ombros, sem entender. Foi a vez do elfo falar, com um misto de empolgação e malícia.

— Vive dizendo que é maior que eu, e que por isso não tenho chance contra você, não é? Pois bem, vamos ver como a luta fica com você sendo ainda maior!

Mila e Corym amarraram sacas de areia nas pernas, tronco e braços de Maquius. Tinham certa dificuldade de erguer apenas uma delas — cada uma pesava vinte quilos. Carregando tanto peso, uma pessoa comum sequer se manteria de pé. O lefou ficou apenas um pouco mais lento. Mas foi uma pequena mudança que fez toda a diferença.

— Normalmente você é tão rápido quanto uma azagaia arremessada por um legionário veterano — disse Corym, debochado. — Agora ficou vagaroso como um senador aprovando uma lei em favor da plebe!

Ao longo do treino, Maquius percebeu: ser mais pesado que o adversário é bom; ser muito mais pesado, nem tanto.

Treinaram por horas. No fim, o lefou derretia em suor. O elfo também resfolegava, mas ria. Não havia sido atingido uma única vez.

— Se soubesse que era tão fácil, também teria virado gladiador!

— Só está vivo porque estou com essas malditas sacas!

Mila se aproximou de Maquius, um sorriso no rosto.

— Então amanhã não serão cinco sacas — deu um tapinha nos ombros do amigo. — Serão dez.

Semanas de treino se seguiram, com Maquius tentando acertar um saltitante Corym enquanto era detido por cada vez mais peso amarrado ao corpo.

Na véspera da luta, Murta desceu de seu escritório no mezanino até o salão comunal. Maquius recém havia voltado do treino, e agora estava cercado de amigos. Mas, com a aproximação da líder do collegium, todos sumiram. A hynne pulou para uma das cadeiras ao lado do lefou.

— Na primeira vez que o vi, você era um pivete, mas já maior do que eu — a lembrança do garoto achado no beco abriu em Murta um raro sorriso. — Hoje, é maior que os próprios minotauros. É o homem mais forte que já conheci. Mas... não é imortal.

— Ninguém é, Murta.

— Não.

Os dois fizeram silêncio por um tempo. A hynne então encarou o lefou e disse:

— Você sabe que eu não gosto de cagão, Maquius. Mas também não gosto de idiota. Se está fazendo isso só para provar alguma coisa, pode esquecer. Sou criminosa, mas tenho coração.

Maquius riu. Murta cobrava "proteção" dos mercadores do bairro, um jeito bonito de dizer que os extorquia. Mas também abrigava e alimentava órfãos, anciões doentes, veteranos aleijados e outros que precisassem. Se um pequeno mercador estivesse em dificuldades, em vez de cobrar sua taxa, vendia a ele mercadorias com preço abaixo do custo, para que se reerguesse. Os dogmas de Tauron, deus patrono de Tapista, diziam: "o fraco deve obedecer ao forte; o forte deve proteger o fraco". A elite táurica da cidade se lembrava do primeiro mandamento na mesma medida em que esquecia do segundo — mas, Maquius sabia bem, Murta seguia ambos com igual fervor. Ainda assim, era a primeira vez que a hynne admitia ter sentimentos.

Ela continuou séria.

— Chifre de Tauron, Murta! Assim me assusta. É só uma luta. Já lutei antes.

— Não, Maquius. Desse jeito, você nunca lutou. Você briga bem, eu sei. Eu também me viro na rua. Mas esses caras são diferentes. Treinam dia e noite. Comem do bom e do melhor. Recebem bênçãos de clérigos de Tauron para ficarem mais fortes. Você já bateu em um monte de gente, mas nunca enfrentou um campeão. Você é talentoso, mas Glyranor é um profissional.

Dessa vez, Maquius gargalhou alto, chamando a atenção de todos no salão.

— É por isso que vou ganhar, Murta.

A hynne franziu o cenho. O lefou continuou:

— Você diz que o elfo é profissional. Ou seja, para ele, lutar na arena é trabalho. Para mim, é diversão.

Maquius levantou e foi para seu quarto nos fundos, ainda rindo. Torceu para que as risadas escondessem de Murta o suor que brotava de sua testa.

Algumas horas depois, Maquius já estava diante do collegium, pronto para ir até o coliseu. O sol ainda não havia raiado. Aos poucos, os outros surgiram. Mila, com os olhos inchados. Corym, alerta como sempre. Murta, de rosto fechado. Oritonin, com expressão pétrea.

— Vamos — a hynne disse. Mas, antes que pudesse caminhar, uma voz doce a interrompeu.

— Espere! — era Avintia, surgindo de dentro do prédio. — Nós também vamos. — Atrás dela, outras servas e capangas do collegium.

Houve um instante de silêncio. Então Murta acenou com a cabeça.

O grupo seguiu em frente. Quando Murta caminhava pelo bairro, as pessoas abriam passagem. Naquela manhã, fizeram mais que isso: se uniram ao grupo. Quando chegaram ao Coliseu, eram uma verdadeira comitiva ao redor de Maquius: centenas de pessoas, entre servas, capangas, artesãs, mercadores, lavadeiras, carregadores. Murta pagou pelos que não tinham dinheiro e todos entraram na arena.

Maquius se despediu do grupo e desceu rumo às galerias onde esperaria para ser chamado. O mundo se fechou ao redor dele. Quando criança, vivia nas ruas, sempre cercado de movimento. Crescido, morava em uma taverna, com pessoas para todos os lados. Mas aqui, sentado em um banco de pedra contra a parede fria, sentia-se entorpecido. Queria que a luta começasse logo. Ansiava pela emoção do combate, mas havia algo mais: aqui, estava sozinho. Em meio à arena, não. Estaria cercado de pessoas. Estaria em casa.

Uma hora se passou. Sem ouvir ninguém, sem falar com ninguém, Maquius sufocava. Foi salvo pela voz possante de um minotauro, que ecoou pelas galerias:

— ...o desafiante, Maquius, aberração do collegium!

O lefou ergueu-se com um salto e passou pelo túnel rumo à luz da manhã. Assim que pisou na areia dourada, recebeu uma enxurrada de vaias. Então finalmente entendeu o que Murta disse na noite anterior. “Desse jeito, você nunca lutou”.

Arenas eram um segundo lar para Maquius. O olhar da torcida sempre o energizava, mas no centro do gigantesco coliseu, mal distinguia a plateia, e não se achou muito maior que os grãos de areia sobre os quais pisava. Apertou os olhos contra a claridade, tentando enxergar as pessoas do bairro. Mas o que nas ruas parecia uma multidão havia se tornado uma mera mancha nas arquibancadas, uma gota de conhecidos em meio a um oceano de espectadores urrando e gritando contra ele.

De um púlpito, o orador continuou a apresentação:

— E agora, minotauros e demais espectadores, nosso campeão! Um mestre da lâmina, detentor de técnicas milenares. Um ser imortal, em cujas veias não corre sangue, mas pura magia. De propriedade do Senador Phyllos Titanus e invicto há setenta e seis lutas, apresento-lhes o elfo Glyranor, a Luz Pálida!

Uma onda ensurdecedora emergiu da plateia. As pessoas se ergueram, berraram tão alto que levantaram nuvens de pó do chão da arena. Maquius tentou ignorá-los, mantendo o olhar fixo no túnel de onde seu adversário sairia. Enquanto durou a gritaria, nada viu.

Mas, quando a comoção diminuiu, havia uma figura à frente. Muito perto, suficiente para atacá-lo, se quisesse.

Contra o sol matutino, a silhueta esguia brilhava em branco, ofuscando e impedindo de distinguir seus traços. Os poucos torcedores ainda ruidosos se calaram.

Sob o som do silêncio, a luminosidade diminuiu, até que Maquius pôde ver. Mais alto que ele próprio, um elfo de cabelos prateados e perfeitos, armadura de couro negro cravejada de diamantes e uma espada de lâmina longa, levemente ondulada e reluzente.

— Como diabos... — Maquius balbuciou, afastando a mão da frente dos olhos.

O elfo olhou o lefou de cima para baixo. Quando falou, sua voz era como o dedilhar de uma harpa.

— Assim como o inseto rastejante não vê a bela coruja branca cruzar o céu estrelado até ser tarde demais, você não consegue me ver, criatura aberrante. Não me viu entrando na arena. Não me verá fazendo-o sangrar até a morte.

Risadas trovejaram da plateia. O elfo esperou o retorno do silêncio e disse:

— Esta é Luz de Mitral — fez um floreio com a espada. — Uma lâmina mais antiga que a civilização artoniana. Mais valiosa que todas as vidas nestas arquibancadas. E mais perigosa que o dente de um dragão.

Nas arquibancadas, alguns riram, indecisos.

— Estes são meus punhos — Maquius ergueu as mãos. — Não sei a idade deles, porque sou órfão. Também não devem valer muito, mas me arranjam comida toda noite. E nunca vi um dragão, mas já quebrei muitos dentes, se isso conta para algo.

Em resposta a Maquius, novas vaias, mas também algumas risadas.

— Cale-se! Sua voz me ofende. É um verme, não deveria falar. Me certificarei de que as palavras que proferiu sejam as últimas.

Então Maquius sentiu um frio agudo pressionando sua pele, músculos e ossos. Por reflexo, girou no lugar, a tempo de ver Glyranor passando por ele, a lâmina em riste. Olhando para si mesmo, viu um corte profundo no peito.

A luta mal começara e seu sangue já molhava a areia.

Suspirando, Maquius ergueu os ombros, baixou o queixo, colocou os punhos à frente do rosto.

"Ele me distraiu com aquela falação. Quando vier de novo estarei com a guarda pronta."

Concentrado, o pugilista conseguiu ver a nova investida do adversário. Mas descobriu que não havia sido atingido por distração: Glyranor era o inimigo mais rápido que já havia enfrentado. Maquius viu o ataque, mas não conseguiu recuar antes de ser atingido. Sofreu outra estocada, sangrou mais uma vez.

Nas arquibancadas e camarotes, gritos de exultação.

Na terceira investida, Maquius ficou parado. Tentar se esquivar era inútil, então tensionou os músculos, absorveu o máximo que pôde da dor e desferiu um soco desajeitado. Glyranor rolou sob o braço do pugilista e parou às suas costas. Ergueu-se, virou e gargalhou.

— Senti-me ofendido ao ser desafiado por alguém lutando com os punhos. Seria uma desonra para Luz de Mitral. Mas agora vejo que isso não é um duelo. É uma piada.

Maquius urrou e saltou na direção do adversário. Desferiu uma sequência de socos, mas acertou apenas o ar. Tentou agarrar os braços do elfo, mas ele se desvencilhou como água. Mergulhou em suas pernas, mas Glyranor girou como um dançarino, fazendo Maquius enfiar o rosto no chão.

O lefou começou a se levantar. Flexionou uma perna, colocou a mão sobre o joelho, escorregou. Percebeu que sangrava de vários cortes, o líquido ferroso se misturando ao suor. Não parecia um lutador, mas um trabalhador das docas, exaurido pelo trabalho, castigado pelo chicote do capataz.

Na plateia, as pessoas apontavam e falavam entre si. Corym, arqueado como um gato, rilhava os dentes. Murta balançava a cabeça, contrariada. Oritonin fitava o chão, pela primeira vez desejando não ter fechado um negócio. Mila olhava para o amigo, buscando seu olhar, a esperança se esvaindo.

Dizem que Nimb, Deus do Caos, gosta de chances improváveis. O que é mais improvável que um menino de rua sob olhar de todo o povo e senado de Tapista? Na multidão de dezenas de milhares, os olhares de Mila e Maquius se cruzaram. Aproveitando a chance única, ela murmurou com os lábios:

— Lembre-se do treino.

As semanas anteriores, as lutas contra Corym, as sacas de areia. Fardos que

deixavam lento, impediam de acertar o amigo, mas ensinaram uma lição: ser mais pesado que seu adversário é bom; ser muito mais pesado, nem tanto. Maquius estava tentando ganhar pela força bruta. Em cada golpe, retesava seus músculos ao máximo, para atingir o elfo como uma rocha.

Mas agora entendia: teria que trocar força por velocidade.

Enquanto Glyranor o circundava, preparando o bote letal, Maquius soltou um urro para ignorar a dor que queimava seus braços, pernas e peito. Então se ergueu. E descobriu que, sem estar carregando dezenas de quilos, podia ser rápido. Muito rápido.

O elfo saltou com um rodopio, girando a lâmina. Era um furacão. Maquius correu contra ele, desferindo uma sequência de socos, o fim de cada movimento sendo o início de outro. Era uma tempestade. Os dois se chocaram, e líquido rubro espirrou para todos os lados. Escuro e viscoso... e rosado e brilhante. Sangue lefou. Sangue élfico.

Para os lutadores e para a plateia, a troca de golpes pareceu durar horas, mas na realidade foi menos de um momento. Quando Maquius e Glyranor se desvencilharam, o primeiro sorriu; o segundo arregalou os olhos. A surpresa do elfo se transformou em raiva:

— Você ousou me tocar?

Maquius quis pensar em uma resposta esperta, mas a falta de sangue já nublava sua mente. A verdade é que recém havia tirado o primeiro sangue do adversário, enquanto ele mesmo já amargava inúmeros cortes. Gemeu, apertando um corte fundo no abdome. Murmurou algo ininteligível. E caiu.

Glyranor caminhou em direção a ele, erguendo a lâmina reluzente. Nos camarotes, os senadores começaram a rir. Apesar daquele momento surpreendente, a luta teria o fim esperado. Nas arquibancadas, o povo olhava em silêncio.

— Eu poderia ter clemência — o elfo sibilou entre os dentes. — Mas você ousou me tocar, e por isso pagará com a vida.

Maquius grunhiu e tentou se erguer. Mas os braços e pernas tremiam sem forças, conseguiu ficar apenas de joelhos. Estava pronto para o fim. Em vez disso:

— Maquius!

Um grito ecoou das arquibancadas. Era Mila. As vozes de Corym, Murta, Oritonin e de todas as pessoas do bairro logo se uniram, criando um coro.

— Maquius! Maquius! Maquius!

Era uma fração do público. A maior parte do povo continuava em silêncio. Confusos, olharam para a seção das arquibancadas onde gritavam o nome do lefou. E olharam para os camarotes, onde a aristocracia sorria para a vitória de Glyranor. Então olharam para a arena. E o que viram foi um campeão da elite de pé, e um homem cansado e com dor no chão. Como os trabalhadores nas docas, no fórum, nos palacetes.

Como eles.

— Maquius! Maquius! Maquius!

O coro aumentou até tomar todas as arquibancadas. Glyranor torceu o rosto em nojo:

— Pouco me importa a ralé. Fui esculpido pela Deusa da Perfeição. Você foi cuspido pelos esgotos. Somos diferentes demais. Esta luta nunca poderia ter outro desfecho.

Impulsionado pela torcida, Maquius ergueu os olhos. Cuspiu sangue para falar:

— Não somos... diferentes. Olhe... para baixo.

Sem conseguir evitar, o elfo olhou. O chão estava encharcado de sangue. Do lefou e dele próprio. Maquius se ergueu:

— A areia não distingue o sangue que recebe. Minotauro, elfo ou demônio... Aqui somos iguais.

Criado para se ver como um ser superior, Glyranor fechava seus olhos para a verdade. Mas, frente às palavras do lefou, foi forçado a encarar: sua raça não era mais gloriosa. E ele próprio não era um deus. Era um escravo.

As pernas do elfo tremeram; seus dedos ao redor do cabo da espada fraquejaram. Por um instante, a postura perfeita do campeão se quebrou. Mas um instante era tudo de que Maquius precisava.

O lefou não tinha mais forças e sua mente estava tomada pela dor. Mas, por todas as pessoas que gritavam seu nome, fez um esforço sobrenatural. Queria dar a elas ao menos um momento de alegria. Assim como um gladiador veterano, que há muitos anos se apresentara no fórum para deleite dos trabalhadores e, ao fazer isso, protegera um órfão contra a guarda urbana.

Maquius saltou sobre Glyranor. Golpeou com força e velocidade, sentiu o impacto em seu próprio punho quando atingiu o rosto do elfo. Ouviu ossos racharem. Ouviu quando o corpo do adversário caiu sobre a areia.

E ouviu quando o povo exultou com a sua vitória.

— Você quer saber por que ainda luto?

Maquius franziu o cenho e se virou para o escriba. Era um minotauro jovem, enviado pelo Triunvirato para registrar as atividades do lefou. Os pergaminhos então seriam lidos por oradores nas praças de cada província, para que todos escutassem sobre o campeão imperial.

O escriba balbuciou. Mas, antes que pudesse falar, um som terrível e ensurdecedor ecoou pela cidade, fazendo tremer o Coliseu. Era um trovão da Tormenta. Desde a queda de Tauron, era sempre tempestade em Tiberus.

Quando o som se dissipou, o minotauro tratou de se explicar melhor:

— Hã… quer dizer… sei que você é o campeão imperial. Mas… vivemos assolados pela Tormenta há cinco anos. Lutar contra cidadãos de Tiberus não é um pouco fútil?

Maquius estava arrumando seu cinturão, mas parou e olhou para o escriba.

— É exatamente por causa da Tormenta que ainda me apresento. Desde que a tempestade começou, as pessoas vivem todos os dias sob ameaça. E eu sei como elas se sentem... Passei minha infância inteira com medo. Até que um dia encontrei um gladiador se apresentando. Esse encontro mudou minha vida. Agora é minha vez de trazer um pouco de alegria às pessoas. Fazê-las parar de escutar a tempestade, nem que apenas por uma hora.

— Mas a Tormenta não cessa quando você luta!

— Não. Mas também não é ouvida.

O lefou então deixou o escriba e caminhou pelo corredor subterrâneo, rumo ao centro da arena. Nas arquibancadas, veria seus amigos e todo o povo de Tiberus.

O jovem minotauro ficou para trás. Alguns instantes depois, sentiu o prédio tremer de novo com um som. Mas não era um trovão da Tormenta. Era um coro.

MAQUIUS! MAQUIUS! MAQUIUS!

O FIM

Esta é minha última colaboração aqui, meu texto final, a derradeira edição desta coluna. Isso mesmo, o *Gabinete de Saladino* acabou, *finito, caput!*

Mas calma! Não há motivo para desespero e pânico. Não é nenhum acontecimento catastrófico ou apocalíptico, não é consequência de nenhum motivo nefasto ou hediondo ou que envolva minha saúde física ou mental. Ambas estão ótimas e bem cuidadas e bem mantidas (bom, exceto por conta de alguns salgadinhos estranhos que insisto em comer).

Vou usar este espaço para falar um pouco sobre a decisão de parar com a coluna, usando um tom muito mais pessoal, afinal de contas, é uma despedida, não? E despedidas sempre são pessoais e emocionais, com recordações, revelações e (se forem dirigida pelo **Michael Bay**) explosões de fundo.

Quando comecei com o *Gabinete*, a ideia não era apenas falar de terror — apesar de ser o assunto aqui — mas de compartilhar a forma que eu via o terror em suas diversas facetas. Não só como algo que me assustava, que me dava pesadelos por dias e semanas, ou que me faria ter medo do escuro, de lugares assombrados ou até mesmo de ir para a praia. Era pra mostrar, pelo menos em parte, como me sentia feliz e alegre ao ver um filme do gênero. Como a leitura de um livro clássico como *O Exorcista* ou *Cemitério Maldito* me empolgava e me incentivava a ler mais e a criar minhas próprias histórias. Como algo tão improvável como o terror me influenciou a ser o que sou, a seguir a carreira e a profissão que escolhi.

Cansei de ver, ouvir e ler que filmes de terror (e outros produtos culturais do tipo, como quadrinhos, livros, séries, música) seriam responsáveis por tornar uma pessoa violenta, ou que seriam uma das possíveis causas de aumento de criminalidade, ou que dessensibilizariam a audiência, tornando as pessoas mais frias e emocionalmente distantes, predisposas a atos mais cruéis. Também tinha quem dizia que fãs de terror só podiam ser sádicos que gostavam de ver o sofrimento alheio, que tinham um prazer mórbido em ver a morte de pessoas. Ouvia tudo isso e achava estranho, porque não era o que eu via e percebia comigo e ao meu redor, com as pessoas que compartilhavam essa minha paixão.

Eu fui criança e adolescente nos anos 1980, tímido e com dificuldades para fazer amigos. Sempre fui um bom aluno e completamente nerd numa época que não era tão legal ser nerd. A grande parte do pessoal da escola só lembrava de mim quando tinha prova ou trabalho em grupo. E quando valia nota. Por vários motivos, no decorrer da minha vida, minha família se mudou algumas vezes de cidade e até mesmo de casa na mesma cidade, intercalando períodos longos num mesmo lugar com mudanças relativamente rápidas. Por conta disso, era comum perder contato com amizades duramente criadas na escola e no bairro. De tempos em tempos, o jovem e tímido Saladino tinha que começar tudo de novo.

Mas a partir de uma certa idade, teve uma coisa que me facilitou bastante para conseguir me relacionar socialmente. Duas na verdade: histórias em quadrinhos e terror (o RPG só surgiu na minha vida muito tempo depois). Sobre quadrinhos eu falo em outra ocasião, mas o terror me trazia duas grandes vantagens para socialização: era um assunto comum com pessoas da minha idade, porque mesmo quem não gostava de terror tinha curiosidade sobre o assunto, sobre esse ou aquele filme. *A Profecia* era mesmo amaldiçoado? Aquele filme foi mesmo proibido em 42 países? Sempre tinha alguém que dizia ter visto uma continuação de um filme que depois eu soube que nunca foi feita. Alguém descrevendo um filme e jurando que viu e dizendo que um título que não era o mesmo. Era um assunto legal e cheio de lendas, histórias, mentiras e verdades.

Também era um assunto para os corajosos, afinal, só os bravos conseguiam ver *O Bebê de Rosemary* até final! Tinha que ser muito valente pra ler *A Coisa* ou *O Iluminado*, de **Stephen King**. Um verdadeiro rito de passagem da confusa adolescência para a idade adulta. O terror parecia ser um portal de entrada (ainda que lateral) para o mundo adulto, visto por quem não era adulto ainda. Se alguém gostava de terror era porque não era mais uma criança e não tinha medo, então... só podia ser adulto. Podia não ser tão consciente, mas tinha um pouco desse raciocínio.

Ainda nos anos 1980, houve uma verdadeira revolução no terror, em diversas mídias. Como eu já comentei em outras colunas aqui, a popularização do cinema e dos filmes, com a chegada do home vídeo e o VHS, causou uma enxurrada de títulos diferentes e novos para o mercado de videolocadoras, aluguel de filmes, venda direta e etc. Nessa onda, muita coisa nova e criativa chegou no terror, onde todos os temas possíveis e imaginados foram explorados. Alguns até que nem tinham sido imaginados ainda. A coisa não se restringia mais aos monstros clássicos, aos psicopatas mascarados ou às histórias de casas assombradas. Monstros bizarros, animais vorazes que atacavam tudo que viam, mutantes canibais, alienígenas implacáveis e até mesmo brinquedos assassinos, palhaços do espaço e coisas que mal davam para serem descritas.

Os antigos assuntos que me acompanhavam e faziam companhia a noite, quando meus pais e meus irmãos dormiam, se mostravam como um mundo enorme e vasto, com muito, muito a ser explorado.

Com isso também comecei a conhecer mais sobre quem fazia o terror, os autores, escritores, diretores, atores e atrizes, responsáveis por maquiagem ou efeitos especiais, roteiristas e desenhistas de quadrinhos assustadores e fabulosos. E vejam só, nenhum caso de pessoa violenta, sádica, psicopata ou assassina. A maioria dos que trabalham com terror é feita com pessoas incríveis, admiráveis, profissionais que adoram o que fazem, que se divertem com isso e fazem o seu máximo para assustar e divertir seu público.

Tive a honra de poder conhecer e conversar com **José Mojica Marins**, o **Zé de Caixão**, um dos nomes mais famosos do terror nacional. O seu Zé tinha um programa de entrevistas no Canal Brasil, chamado *O Estranho Mundo de Zé do Caixão* (uma referência ao seu filme de mesmo nome), que eu acompanhava e adorava. Eram entrevistas excelentes, com pessoas inesperadas e insólitas, por vezes sem relação nenhuma com terror, mas o seu Zé, devidamente caracterizado, conseguia fazer uma conversa tão boa e descontraída que tirava muito

mais de seus convidados e convidadas do que entrevistadores "sérios". Nessa época, ele participou de uma palestra a qual eu foi e depois fiquei conversando com ele. Nada de berros e sustos e aquela voz intimidadora (que ele usou na palestra), mas um senhor adorável, educado, inteligente e sagaz, que lembrava de tudo que fez décadas antes, que entendia de cinema, de cultura, de entretenimento, que sem perceber, me disse em outras palavras, elementos bases de comunicação social que eu tinha ouvido de professores da faculdade. Um senhor tremendamente atencioso, que estava conversando com um fã, simplesmente porque era alguém que queria saber coisas do gênero que ambos adoravam.

Para mim, o terror é isso.

Um assunto que dá medo, assusta, mostra pessoas sendo cortadas ao meio por monstros ou outras pessoas, mas na verdade é algo que reúne um monte de gente que quer contar histórias de medo, quer saber o que você sentiu, que vai rir com você da sua cara naquela cena.

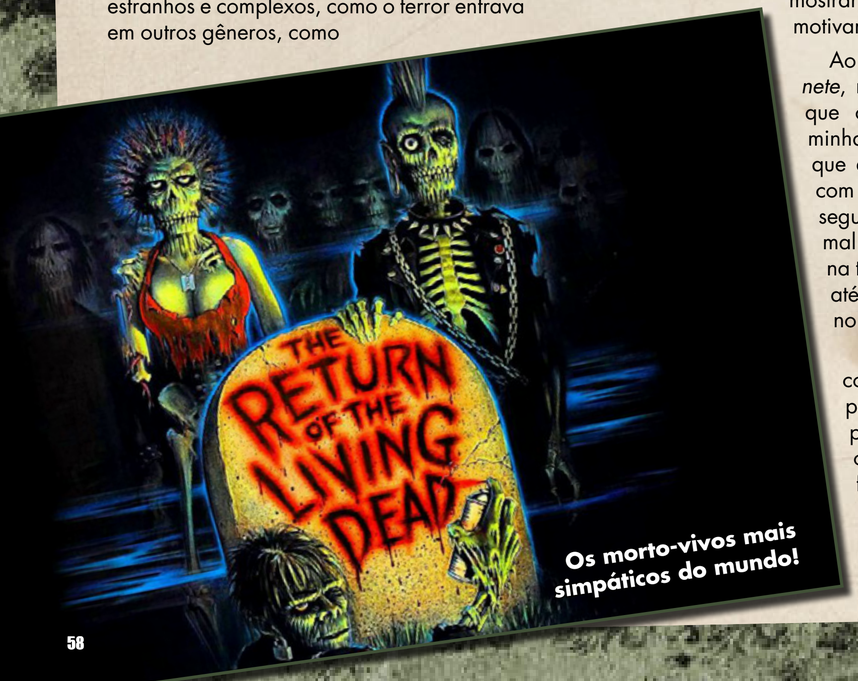
Eu queria sentar com todo mundo e falar um pouco dessas coisas todas que eu via e encontrava. Mostrar tudo de diferente e bacana que há no gênero, os subgêneros estranhos e complexos, como o terror entrava em outros gêneros, como acabava influenciando outras obras, como era influenciado por outras obras e gêneros também, como mudava com o passar do tempo e porquê. Mostrar o terror em outros países ou culturas, o que as vezes era complicado de ver porque não chegava aos cinemas grandes. Contar as histórias de bastidores bizarras e divertidas, as curiosidades e estranhices.

A ideia nunca foi fazer um elucidação final e precisa, nunca foi falar "é isso" e ponto. Nunca foi escrever um documento absoluto sobre qualquer assunto abordado. Sempre quis fazer um começo de conversa de boteco, algo que despertasse a sua curiosidade para buscar mais e procurar mais, de ver alguns dos filmes citados e também outros similares. De buscar ler mais a respeito desse ou daquele subgênero, ou autor, ou ator, ou época. Podendo ter o mesmo prazer e diversão que tenho quando faço isso (e eu ainda faço, tenha certeza).

Assim como o terror me influenciou e serviu de referência para muita coisa que fiz e escrevi, esperava que servisse para você também. Esta é uma revista de RPG e uma das melhores coisas que eu poderia oferecer para os fãs, leitores e jogadores, era entregar e mostrar as ferramentas e inspirações que motivaram antes e me estimulam até hoje.

Ao longo desse tempo todo no *Gabinete*, mais ou menos cinco anos, acredito que consegui atingir a maioria dessas minhas expectativas com a coluna. Acho que ajudei bastante gente a ver o terror com novos olhos, ou pelo menos dar uma segunda chance para aquele filme *trash* e mal feito que passava de vez em quando na televisão (e se divertir com ele). Talvez até usar uma coisa ou outra que aperece no filme em sua campanha de jogo.

Isso não quer dizer que eu acabei com o terror, que falei tudo que tinha para falar, que botei aqui tudo que tinha pra ser dito. Eu ainda tenho algumas outras coisas guardadas, que quero fazer em outros projetos futuros, que ainda não estão totalmente prontos (nem sequer totalmente pensados), mas que ainda acontecerão.



Os morto-vivos mais simpáticos do mundo!

A Profecia: menino fofo + cemitério, que bela combinação!

Quero agradecer a todos que estiveram comigo nesse tempo todo, em todas essas conversas, comentários e listas e etc. Agradecer a quem comentou, pediu, reclamou, sugeriu, contou seus casos, falou dos seus gostos, incentivou, corrigiu e quem só leu também. Muito obrigado. Foi muito divertido compartilhar com vocês todos essa minha paixão.

Para encerrar, vou deixar uma lista (porque a gente adora listas, não?) dos meus dez filmes de terror favoritos de todos os tempos, falando um pouco de cada um. Podem não ser os melhores tecnicamente ou os mais importantes para o cinema enquanto arte, mas são os filmes que, por algum motivo, eu mais gosto. Alguns deles estavam lá quando eu comecei a gostar do terror, outros chegaram depois. Alguns são bons mesmo, outros são ruins de doer. Mas é a *minha* lista, os filmes que assisto de tempos em tempos e que conheço passagens e falas de cabeça. Espero que você goste.

A Volta dos Mortos-Vivos (The Return of the Living Dead, 1985, direção de Dan O'Bannon). Se você quer saber como era o terror dos anos 1980, precisa ver esse filme. Todos os elementos que depois se tornaram icônicos da década (e vários que foram extensivamente copiados), surgiram aqui. **Dan O'Bannon**, que já tinha feito o roteiro para *Alien – O Oitavo Passageiro*, dirigiu magistralmente o que seria uma "continuação espiritual" do clássico *A Noite dos Mortos-Vivos*, de **George Romero**. Boa parte do que sabemos hoje da mitologia moderna a respeito de zumbis foi criada por Romero, e o que não foi, apareceu neste filme. Coisas como os mortos-vivos comerem cérebros, serem rápidos ou lerdos de acordo com o nível de decomposição do corpo e de não pararem de atacar mesmo com partes como pernas e braços faltando.

A história começa simples, no primeiro dia de trabalho de um jovem num necrotério ao lado de um cemitério.Outro funcionário resolve mostrar uma "coisa legal" para o novato e acidentalmente solta um gás que reanima os mortos. A partir daí, tudo acontece de forma rápida e exagerada, com cenas assustadoras e engraçadas ao mesmo tempo, mortes e tripas e zumbis de formas que Romero jamais tinha pensado, com destaque para o "Tarman", o bicho desajeitado e coberto de gosma preta, que virou símbolo do filme. Tem também uma das melhores trilha sonoras que se pode encontrar em um filme dos anos 1980.

A Profecia (The Omen, 1976, direção de Richard Donner). Um dos títulos que mudou o gênero. Como já disse em outras colunas, antes de *A Profecia*, o terror era uma coisa menor, filmes para adolescentes em drive-ins, mal considerados como algo digno de nota pela crítica. Mas aí vem um ator da estatura de **Gregory Peck**, aclamado e várias vezes premiado, e abraça essa produção sobre a vinda do Anticristo e o anúncio do final dos tempos.

Um dos filmes mais assustadores da história, um dos poucos exemplares do gênero a ganhar um Oscar da academia (de Melhor Trilha Sonora), com um clima absolutamente tenso e pesado, do tipo que dificilmente se vê em outros filmes.

Quando eu comecei a descobrir alguma coisa sobre *A Profecia*, era tudo falado com medo... pelos adultos! Pessoas que não eram fãs de terror foram ao cinema para se assustar. As notícias eram que havia filas com espera de três horas para se ver este filme. Quando vi pela primeira vez, me deu pesadelos por dias.

"Vem dançar com o Drácula, vem, vem!"

Halloween – A Noite do Terror (Halloween, 1978, direção de John Carpenter). Este aqui eu só fui ver muito tempo depois de seu lançamento, na televisão e com cenas cortadas, como era comum as emissoras fazerem para que o filme coubesse na sua grade. Tinha ouvido falar muito dele, de como era o primeiro filme de psicopata mascarado (não era, fui descobrir depois) e como era horrível e etc. Apenas a descrição do roteiro ou do que acontece não faz juz a *Halloween – A Noite do Terror*, já que boa parte de sua força e impacto não está apenas na história, mas como ela é mostrada. Como **John Carpenter** constrói o medo e pavor, como mostra Michael Myers como uma força implacável, uma encarnação do mal que apenas existe e mata.

O filme todo é uma aula de como fazer o público ter medo. E ainda tem o tema mais pavoroso do cinema, que causa medo até em quem nunca viu o filme ou sabe do que se trata.

Drácula – O Vampiro da Noite (Dracula, 1958, direção de Terence Fisher). A primeira vez que **Christopher Lee** vestiu a capa do personagem que o levaria a fama. Na década de 1950, a produtora britânica Hammer queria fazer filmes com os monstros clássicos, mas temia ter problemas de direitos autorais com os Estúdios Universal, que tinham sua linha de títulos com esses monstros.

Depois de um acordo em que foi acertado que a Hammer podia fazer filmes com os clássicos, desde que não usasse as aparências dos monstros da Universal, foi lançada uma série de produções que ficaram igualmente famosas, sendo a primeira delas *Dracula*.

Este mesmo filme também foi vendido como *Horror of Dracula* (e *O Vampiro da Noite* no Brasil), contando com um jovem **Christopher Lee** no papel-título. Também foi a primeira vez que **Peter Cushing** entrava no terror da Hammer. Para os padrões de hoje, pode até ser um filme de vampiro relativamente sem graça, ou devagar, ou com muitas coisas estranhas e "erradas" (o Drácula mata uma das suas vampiras com uma simples adaga, onde já se viu!), mas tudo nesse filme exala o terror clássico no melhor estilo da Hammer. Impossível não amar.

A Hora dos Mortos-Vivos (Re-Animator, 1985, direção de Stuart Gordon). Este é um daqueles casos em que a ideia inicial tinha tudo pra dar errado... só que não deu. Um diretor iniciante pega a história de **H. P. Lovecraft** que o próprio autor odiava e considerava um de seus piores trabalhos, seleciona atores iniciantes e pouco conhecidos, em boa parte sem semelhança alguma com os personagens da história, confia que vai conseguir efeitos especiais para mostrar o que o original apenas sugere e se distancia totalmente da proposta original. Este é *Re-animator*, que mostra o jovem gênio Herbert West, com suas experiências para recriar vida em organismos mortos, e as suas consequências horrendas.

Lovecraft escreveu essa história como uma paródia a *Frankenstein*, como um trabalho contratado para um jornal. Mas **Stuart Gordon** viu o potencial da coisa e fez uma das adaptações lovecraftianas mais estranhas, malucas e alucinadas da história do cinema. Não espere encontrar referências a Cthulhu ou ao Necronomicon, o que mostra ainda mais a genialidade de Gordon, ao evitar o caminho mais fácil. **Jeffrey Combs**, em um de seus primeiros papéis, é um dos cientisas loucos mais bacanas de todos os tempos, servindo de modelo para muitos outros que se seguiram.

Suspiria (Suspiria, 1977, direção de Dario Argento). *Suspiria* tem uma história confusa, diálogos fracos, atuações estranhas, quase nenhum ator ou atriz conhecido (além de **Udo Kier**)... e outros elementos que, separadamente são ruins ou fracos, mas que, de alguma forma, em conjunto se tornaram fabulosos.

Cada imagem parece uma obra de arte em termos visuais e de composição. A cinematografia é única e pessoal, feita especificamente para deixar a audiência desconfortável sem saber porquê, com um clima de pesadelo (ou sonho) proposital, exagero de cores e tons para direcionar a transmissão de sensações e sentimentos.

A história é a de uma jovem bailarina que entra em uma companhia de dança onde coisas estranhas acontecem. Simples e eficiente. Nem precisa se preocupar em causar pesadelos, porque o que se mostra já é um pesadelo.

Uma Noite Alucinante 2 (Evil Dead 2, 1987, direção de Sam Raimi). O filme com uma das maiores confusões de títulos nacionais que eu já vi. E outro que mostra perfeitamente como o terror dos anos 1980 chegou quebrando padrões e mostrando um monte de novos caminhos.

Um grupo de jovens decide passar um final de semana numa cabana isolada e inadvertidamente liberta um mal antigo ao ler um livro ancestral que encontram no local. **Sam Raimi** praticamente refilmou seu *A Morte do Demônio* (*The Evil Dead*, 1981), com o apoio de um estúdio com uma distribuição melhor e mais recursos, os quais ele deve ter usado em sua quase totalidade nos efeitos especiais e sangue falso de todas as cores. O filme é alucinante mesmo, com uma mistura de terror, ação e humor absolutamente perfeita, exagerada em tudo que podia.

Bruce Campbell interpreta Ash, o cara azarado que enfrenta tudo que o Necronomicon joga contra ele, ficou famoso por brigar com a própria mão decepada e faz um uso criativo de uma motosserra. Na época do videocassete, eu tinha uma fita (pirata) com esse filme gravado, e como haviam poucas locadoras que eu conhecesse pela região, costumava reassistir Uma Noite Alucinante 2 várias vezes. E nunca me cansava.

Hellraiser – Renascido do Inferno (Hellraiser, 1987, direção de Clive Barker). Sabe quando você acha que conhece tudo de terror? Dos monstros, das ideias, dos assuntos abordados e tal? Aí vem um cara chamado **Clive Barker** e mostra que você ainda não viu nada. Hellraiser chegou mostrando uma criatividade e inventividade ímpar.

Não era uma história de vampiro, fantasma, um psicopata mascarado ou uma variação desses temas. Barker nos mostrava demônios sadomasoquistas de outra dimensão (que pode ou não ser um dos infernos), conjurados por uma caixa de música que é um quebra-cabeça. E eles nem são os monstros da história. Uma história de amor profano e errado, onde um amante é ressuscitado da forma mais agonizante imaginável, o que, é claro, não tem como acabar bem. O genial escritor Clive Barker já tinha despontado com obras como *Os Livros de Sangue*, e depois de duas tentativas de adaptação de trabalhos seus (que ele odiou), resolveu tentar mostrar como se faz,

Hellraiser: tão clássico que a gente não vai nem zoar

assumindo a cadeira do diretor e usando uma noveleta sua, *The Hellbound Heart*, como base.

O filme me prende pelos seus personagens e conceitos estranhos, bizarros e cruéis, além do visual e trilha sonora (a música da ressurreição é uma das minhas favoritas, a cena também). Depóis de anunciado que chegaria aos cinemas, Hellraiser ainda levou um ano para ser exibido. Durante esse tempo, sempre que podia, eu passava na frente de uma sala de cinema que tinha um cartaz stand-up de papelão, em tamanho natural, do cenobita Pinhead. Foi um ano de espera para ficar embasbacado com essa monstruosidade de pregos no rosto e mitologia demoníaca.

Psicose (Psycho, 1960, direção de Alfred Hitchcock). Um dos melhores filmes de **Alfred Hitchcock** e talvez um dos melhores filmes de terror já feitos. *Psicose* é uma aula de narrativa, cinema, fotografia, cinematografia, trilha sonora, adaptação, seleção de elenco e muito mais.

Ao fugir depois de cometer um roubo, uma jovem acaba parando em um hotel de beira de estrada afastado, gerenciado por um rapaz tímido, que depois descobrimos ser atormentado por sua mãe dominadora. O desaparecimento da jovem desencadeia uma série de eventos que revelam muitos dos segredos do Hotel Bates. *Psicose* foi um filme que além de marcar sua época, causou inúmeros problemas e polêmicas, e quase não foi exibido. Uma aposta ousada de Hitchcock em contar uma história que não era exatamente o que os estúdios de cinema queriam ou gostariam de mostrar. Mesmo para os padrões de hoje em dia, é uma produção que prende, dá medo, assusta e surpreende (caso você já não saiba o final, uma das maiores e mais famosas reviravoltas do cinema).

A trilha sonora de **Bernard Herrmann** é uma das jóias marcantes do gênero, e é impossível ouvir a música que toca na cena do chuveiro sem sentir um calafrio.

O Abominável Dr. Phibes (The Abominable Dr. Phibes, 1971, direção de Robert Fuest). **Vincent Price** é o meu ator favorito. Sua canastrice é maravilhosa e divertida, sendo ele capaz de assustar e fazer rir na mesma cena, em questão de segundos. Price passava a impressão de que estava sempre se divertindo, sempre fazendo o melhor trabalho da sua vida, não importa qual fosse. Podia ser o vilão Cabeça de Ovo no seriado galhofa *Batman*, da década de 1960, podia ser o arquiteto malvado Baka em *Os Dez Mandamentos*, de 1956, ou fazer a narração seguida de gargalhada no videoclipe *Thriller*, de 1983, de **Michael Jackson**.

Price participou de mais de 200 filmes. Menos de um quarto desses eram terror, mas mesmo assim ficou famoso por eles, recebendo apelidos como "O Rei do Grand Guignol", "O Mercador da Ameaça" e "O Mestre do Horror".

De todos os seus filmes, *O Abominável Dr. Phibes* é a epítome do seu estilo. Mortes bizarras e detalhadamente elaboradas confundem a polícia, que busca descobrir o culpado e sua motivação. Tendo voltado da morte depois de um acidente de carro, o Dr. Phibes do título está se vingando das pessoas que ele culpa pela morte de sua esposa, usando como inspiração as pragas do Egito. A história é rebuscada, as mortes também, assim como o próprio Phibes, um gênio em... música e história antiga, que também tem habilidades e conhecimentos exóticos. Um filme de humor ácido, com mortes que dificilmente assustam, e um vilão tão carismático que não dá pra deixar de torcer.

O filme não deixa claro o que Phibes é, se ele voltou mesmo da morte como um zumbi ou algo assim, ou se não morreu de verdade, muito menos de onde raios vem sua assistente Vulnavia (um dos melhores nomes de assistente de vilão do cinema) e nem sequer sabemos se as pessoas que ele mata estavam erradas ou não. O que importa são as formas exóticas e malucas como Phibes faz sua vingança e seu plano maior por trás de tudo. Esse filme é quase uma homenagem a Price, e teve uma continuação em 1971, *A Volta do Dr. Phibes* (*Dr. Phibes Rises Again*, também dirigido por **Robert Fuest**), igualmente divertido, insano e exótico onde o Dr. Phibes vai para o Egito para encontrar o segredo da vida eterna.

Este filme consegue me deixar feliz todas as vezes, não importa a circunstância. Talvez por Price mostrar sempre que as vezes um bom susto seguido de risadas é tudo o que precisamos para nos animar e ver como as histórias nos divertem e nos fazem bem.

ROGERIO SALADINO

COMPRE JÁ!

E-BOOK E
LIVRO FÍSICO

WWW.CRONICASDECITARION.COM

Monster Chefe

Monstruosidades cozidas na pressão

por Camila Gamino
e Felipe Della Corte

arte: Samuel Marcelino
e Enrico Tomasetti

Seis monstros clássicos do programa mais delicioso do RPG nacional, convertidos para *Tormenta20*!

O Monster Chefe está de volta, e com ele, toda a refinada culinária de construção das ameaças mais incríveis que Arton já viu! Todo mês, um monstro delicioso e novinho em folha é feito ao vivo no canal da Jambô Editora na Twitch com a ajuda do chat, em emocionantes votações e debates, para você usar em sua mesa de *Tormenta20*.

E junto da empolgação com os monstros que ainda estão por vir, bateu também aquela saudade dos deliciosos pratos que foram servidos no passado; por isso, nossos Conselheiros votaram nas 6 refeições que valiam um belo repeteco!

Vocês pediram, e trouxemos os melhores do Monster Chefe em versão para *Tormenta 20*! Cuidado para não sujar a roupa de molho!

Magatixa ND ½

Uma praga urbana que surge em locais com alta concentração de lixo mágico. É comum aventureiros iniciantes serem chamados para acabar com um ninho de magatixas. Elas também gostam de devorar pergaminhos encantados e beber poções; aventureiros distraídos podem perder esses tipos de itens para magatixas malandras e famintas.

São bem mais inteligentes do que podem parecer, e costumam ter o tamanho de um gato ou cão pequeno. Se assemelham a um réptil e levantam uma crista em suas costas assim que sentem algum perigo se aproximar. Costumam fugir de auras mágicas poderosas, pois sabem que não podem enfrentá-las. Por serem capazes de sentir magias, magatixas também são capazes de entender (mas não falar, ler ou escrever) os idiomas mais usados em suas cidades natais.

Monstro 2, Minúsculo

Iniciativa +6, **Percepção** +1, visão no escuro.

Defesa 15; **Fort** +4, **Ref** +8, **Von** +1

Pontos de Vida 22

Deslocamento 12m (8q), escalada 12m (8q)

Pontos de Mana 4

Corpo a corpo crista +0 (1d4 –1, 19-20).

Devoradora de Magia. Magatixas são conhecidas por entrarem em bolsas de aventureiros e comerem pergaminhos mágicos ou beberem poções. Consumir um item requer uma ação completa.

Farejadora Arcana (padrão) A magatixa é capaz de farejar magia, recebendo +4 em testes de Misticismo e em testes de Sobrevivência para rastrear conjuradores, criaturas afetadas por magias e objetos mágicos.

Flato Disruptivo (reação, 1pm) A magatixa solta um flato capaz de tirar a concentração de usuários de magia. O gás afeta um cone de 4,5m e qualquer conjurador lançando uma magia na área deve fazer um teste de concentração para não perder a magia.

For 8, Des 20, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 12

Perícias Furtividade +8, Misticismo +5, Sobrevivência +3.

Tesouro Dobro (sempre itens alquímicos).

Ladrão de partes ND 5

O ladrão de partes é uma típica engenhoca de goblin que deu errado. Feito para auxiliar médicos em operações complicadas, a invenção saiu do controle durante sua apresentação, e seu criador, Kaluta, foi detido.

Após ser libertado pelo Grêmio dos Médicos Monstros, Kaluta hoje vive trancado, sendo obrigado a produzir mais e mais cópias de sua invenção para a infame organização.

O ladrão de partes é um construto misto de componentes manufaturados e biológicos, com asas e vários tentáculos que realizam operações monstruosas; parece uma caixa de madeira coberta de símbolos arcanos, com sensores, antenas, óculos e olhos por toda sua superfície. É instruído para se manter escondido em áreas com pouca iluminação, e então avançar rapidamente em voo contra a vítima. Podem atacar em grupo se o alvo for de alta prioridade, como no caso de aventureiros.

Construto 10, Minúsculo

Iniciativa +9, **Percepção** +8, não pode ser flanqueado, visão no escuro.

Defesa 20; **Fort** +7, **Ref** +11, **Von** +8

Pontos de Vida 80

Deslocamento 9m (6q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo 3 tentáculos +11 (anestesia local ou drenar sangue).

Anestesia Local (Padrão) O ladrão de partes possui um tentáculo capaz de injetar uma poderosa anestesia. Criaturas atingidas por um ataque corpo a corpo devem passar em um teste de Fortitude (CD 17) ou ficarão paralisadas por 1d4 rodadas.

Cirurgia Invasiva (Completa) O ladrão de partes pousa em uma criatura paralisada para obter os órgãos que foi programado para extrair. Ele faz um teste de Cura (bônus de +15) oposto a um teste de Fortitude da vítima; se obtiver três sucessos consecutivos, extrai o órgão, potencialmente matando a criatura (a critério do mestre). Se for interrompido, precisa refazer os testes do começo.

Drenar Sangue (Padrão) Sempre que o ladrão de partes acerta um ataque com seus tentáculos, o alvo sofre 2d6 pontos de dano, e o ladrão recupera metade do dano causado em PV. Uma criatura com menos da metade de seus PV totais também fica fraca.

For 12, Des 22, Con 14, Int 14, Sab 18, Car 8

Perícias Cura +15, Furtividade +20.

Tesouro kit de medicamentos aprimorado.

Portador da Alvorada ND 7

Na defesa de seu povo, um paladino pode acabar morrendo, mas ainda pode proteger seus irmãos de tribo, com as bênçãos do Deus-Sol, que aceita o sacrifício e a criação de um novo morto-vivo em nome de um bem maior. Através de um antigo ritual, onde seu corpo é consagrado e coberto por todo o ouro da tribo, estes paladinos podem seguir lutando em nome de Azgher.

Este tipo raro é uma visão impressionante! O portador da alvorada tem a aparência de um humanoide com grandes proporções, coberto de ouro derretido e com o rosto completamente vazio, sem olhos nem boca, carregando uma lança também de ouro, capaz de ferir gravemente aqueles em seu caminho, especialmente os mortos-vivos abençoados por Tenebra.

Morto-vivo 10, Grande (alto)

Iniciativa +10, **Percepção** +9, percepção às cegas 18m.

Defesa 21; **Fort** +14, **Ref** +7, **Von** +10, resistência a dano 5/frio, imunidade a atordoamento, dano não-letal, encantamento, fogo e paralisia; vulnerabilidade ao frio.

Pontos De Vida 158

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo lança da alvorada +20 (2d8+14), contra mortos-vivos +22 (2d8+16+4d8).

Ataque à Distância lança da alvorada +11 (2d8+14), contra mortos-vivos +13(2d8+16+4d8).

Uma Luz na Escuridão Se estiver em uma área de penumbra ou escuridão, o portador da alvorada emite luminosidade em uma área de até 18m. Mortos-vivos dentro dessa área (exceto o próprio portador) sofrem 1d8+3 pontos de dano por rodada.

Lança da Alvorada O portador da alvorada parece carregar uma lança feita de ouro, mas de fato ela é apenas uma extensão de sua própria cobertura de ouro derretido. Ela tem os encantamentos Anticriatura (já contabilizado) e Sagrada, mas apenas nas mãos do portador da alvorada; a lança derrete e evapora quando ele é destruído.

Ouro Derretido O portador da alvorada é recoberto por uma espessa camada de ouro derretido. Qualquer criatura que acerte um ataque corpo a corpo contra ele recebe 2d6+5 pontos de dano de fogo, na forma de respingos incandescentes. A cobertura de ouro também oferece proteção (equivalente a uma armadura completa)

e imunidade ao fogo, mas também torna a criatura vulnerável ao frio: ele sofre 50% a mais de dano por efeitos e magias de frio. Quando o portador chega a 0 PV e é destruído, o ouro derrete e evapora, na verdade, transportado para Solaris, o mundo de Azgher. Tudo o que resta é um cadáver humanoide tostado e irreconhecível.

Retomar o Ouro (Padrão) Ao contrário de outros mortos-vivos, o portador da alvorada não sofre dano por energia positiva, mas igualmente não pode recuperar pontos de vida com energia negativa. Ao invés disso, ele pode tocar e absorver moedas e objetos feitos de ouro, curando 1 PV para cada 10 TO no valor do item (ou de suas partes feitas de ouro, a critério do mestre). No caso de objetos que estejam sendo usados ou empunhados por uma criatura, ele deve fazer um teste de manobra desarmar, mas ao invés do item cair, ele é absorvido (bônus +24).

For 25, Des 10, Con 20, Int 8, Sab 10, Car 16

Tesouro Nenhum.

Mercador onírico ND 9

Espíritos que visitam pessoas enquanto elas dormem para levarem seus sonhos em troca de pequenos pedregulhos, os mercadores oníricos sobreviveram à queda de Skerry, o plano de Tillian, e se adaptaram, dominando a viagem entre os planos. Todos eles são idênticos: têm cerca de 3m de altura, sem pelos, esguios, fortes e com braços longos que usam como apoio para se movimentar mais rapidamente. Em seu couro negro como a noite, é possível ver as constelações de Arton, e não são capazes de falar ou entender nenhum idioma.

Apesar de seu tamanho, é uma criatura bastante furtiva; quando encontrado devorando sonhos alheios, o mercador continua o que está fazendo e espera por uma atitude dos oponentes. Se perceber que a luta está perdida, pode fugir deixando algumas estrelas oníricas para trás como uma "gratificação" para que não o persigam. Quando voltam para Skerry, os mercadores oníricos vomitam os sonhos devorados diretamente no vácuo, tentando reconstruir seu mundo de inventividade e imaginação.

Espírito 14, Grande (alto)

Iniciativa +10, **Percepção** +12, visão no escuro.

Defesa 17; **Fort** +14, **Ref** +14, **Von** +18, cura acelerada 5, imunidade a efeitos mentais.

Pontos de Vida 98

Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 31

Conjurador Estelar (Padrão) O mercador onírico pode usar uma de suas estrelas oníricas como uma ação padrão, independentemente do tempo de execução da magia contida nela. Ele soma seus bônus de Inteligência e Sabedoria em seus PM totais.

Devorar Sonhos Se estiver adjacente a uma criatura inconsciente com Int 6 ou maior, o mercador onírico pode fazer uma ação que demora 1 minuto para devorar um sonho da criatura. Ela tem direito a um teste de Vontade (CD 20); se falhar, perde seus sonhos e não consegue descansar adequadamente pelos próximos 1d6 dias. Isso quer dizer que o Personagem não recupera PV ou PM por descanso. Se o mercador sofrer dano enquanto devora sonhos, deve fazer um teste de Misticismo (CD igual ao dano sofrido); se falhar, perde a concentração.

Estrelas Oníricas Sempre que devorar os sonhos de uma criatura, o mercador onírico recebe 2 estrelas oníricas (veja o box), que passeiam por sua pele como estrelas cadentes. Cada estrela é um item mágico que pode ser usado para lançar magias aleatórias. Um mercador onírico sempre é encontrado com pelo menos 6 estrelas passeando por sua pele, e sempre sabe qual magia está em cada estrela. Antes de começar um encontro, escolha seis magias da lista conforme indicado no box.

Sorrateiro Quando faz um teste de Furtividade, o mercador onírico rola dois dados e usa o melhor resultado. Seu bônus de Inteligência é somado no teste (já contabilizado).

Viagem Onírica (Completa) O mercador onírico pode usar a magia "Viagem Planar" livremente, sem gastar PM ou pagar seu custo material.

For 14, Des 16, Con 16, Int 20, Sab 20, Car 8

Perícias Conhecimento +14, Furtividade +17, Misticismo +14

Tesouro Meteoritos (veja a habilidade Meteoritos).

Pua'Kai ND 12

O Pua`Kai é uma criatura com longas garras e escamas acinzentadas. Possui também uma espécie de barba, feita de fumaça — que pode expandir para cobrir seus arredores — e duas caudas longas e musculosas, capazes de golpear com a força de marretas imensas. Metade de seu corpo é coberto por tatuagens de padrões geométricos complexos, como um khubariano típico; porém, essas tatuagens são feitas de magma, brilhando avermelhadas sobre suas escamas.

Pode ser encontrado em qualquer uma das ilhas do arquipélago de Khubar, mesmo as menores, e deixa um rastro de destruição por onde passa. O Pua'Kai despreza todas as criaturas e não faz alianças, e geralmente só pode ser parado por combate, apesar de algumas ilhas tentarem acalmar sua fúria com sacrifícios e oferendas. Em combate, é destrutivo e enfatiza o combate corpo a corpo, fazendo múltiplos ataques para despedaçar seus inimigos.

Monstro 18, Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +8, visão no escuro.

Defesa 28; **Fort** +24, **Ref** +11, **Von** +8, imunidade a fogo e sufocamento, vulnerabilidade a frio, redução de dano 5/frio e mágico.

Pontos de Vida 324

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo 2 garras +23 (2d6+14 e 2d6+14 de fogo), 2 caudas +23 (2d8+14 e 2d6+14 de fogo) e mordida +23 (2d6+14).

Ataque à Distância cuspe de lava +17 (3d8+8 de fogo).

Barba de Fumaça (Completa) O Pua'Kai cria uma cortina de fumaça, expandindo sua barba, que funciona como a magia Névoa. Ele pode enxergar normalmente dentro da fumaça. Criaturas dentro na área sufocam automaticamente (*Tormenta20,* página 116), sendo obrigadas a prender a respiração, sofrendo todos os efeitos de estar submerso.

Cuspe de Lava (Padrão) O Pua'Kai pode cuspir lava para acertar um oponente em alcance curto. Se acertar, causa o dano e mais metade desse dano na rodada seguinte (a menos que a vítima esteja completamente submersa, ou sofra dano por frio antes do dano adicional).

Imortal O Pua'Kai não pode ser destruído permanentemente. Ele retorna com PV máximos após alguns dias, semanas ou meses, renascendo nas chamas de um dos muitos vulcões de Khubar. A critério do Mestre, podem existir maneiras para garantir sua destruição permanente (como o uso de magias poderosas).

Tatuagens de Magma (Reação) Metade do corpo do Pua'Kai é coberta por tatuagens khubarianas feitas de puro magma vulcânico. Quando sofre um ataque corpo a corpo, causa 2d10 pontos de dano de fogo na arma

Meteorito

Este pequeno pedaço de pedra ou metal semiderretido é encontrado na cabeceira ou próximo de uma "vítima" de um mercador onírico.

Uma criatura pode segurar um meteorito para tentar descobrir qual magia está escondida nele, bastando se concentrar (uma ação padrão). O mestre deve rolar na tabela de poções (*Tormenta20*, página 327) ou sortear no Baralho de Magias, para determinar qual magia está contida no meteorito (meteoritos contém apenas magias de 1° e 2° círculos).

Uma vez que saiba a magia armazenada no meteorito, o personagem pode conjurar a magia contida seguindo as regras de Pergaminhos (*Tormenta20*, página 327). Após ativado, o meteorito se esfarela e não pode mais ser usado. Um Mercador Onírico pode conjurar a magia contida no meteorito seguindo as mesmas regras dos jogadores.

usada no ataque (*Tormenta 20*, página 225). No caso de armas naturais ou ataques desarmados, o próprio atacante sofre o dano.

For 26, Des 13, Con 24, Int 6, Sab 8, Car 6

Tesouro Padrão.

Mimicasa ND 18

À primeira vista, a mimicasa parece uma construção comum. Pode ser um celeiro, mansão, estalagem, cervejaria, qualquer coisa que seja condizente com o local onde se encontra. Não existe uma "verdadeira forma": ela pode assumir a aparência de qualquer tipo de construção.

Sua dieta é variada, podendo consumir qualquer tipo de matéria orgânica, apesar de dar preferência a material em decomposição. A mimicasa pode gerar réplicas de qualquer criatura que tenha consumido, mas elas devem sempre permanecer em contato com a superfície da mimicasa (sendo assim incapazes de voar), não agem como criaturas inteligentes nem falam, com exceção de uma única réplica especial que fica "presa" a uma longa cauda ou tentáculo; na maioria das vezes, ela toma a forma de Ayvher, a maga que dizem ter criado a mimicasa nas terras das Repúblicas Livres de Sambúrdia.

Pouco se sabe sobre o que levou Ayvher a criar tal monstro; o que se sabe é que após ver de perto o horror da Tormenta e percorrer toda Arton até Coridrian na luta contra Metsre Arsenal, a maga voltou para casa e, seja por imprudência ou por loucura, deu origem ao mais terrível dos mímicos.

Ironicamente, é a réplica de Ayvher quem na maior parte das vezes lida com os visitantes, levando-os ao interior da mimicasa para uma morte horrível.

Monstro 23, Colossal

Iniciativa +11, **Percepção** +22, visão no escuro.

Defesa 42; **Fort** +32, **Ref** +11, **Von** +16, cura acelerada 20/ácido ou fogo, redução de dano 20/ácido ou fogo.

Pontos de Vida 625

Deslocamento 3m (2q)

Ataque Furtivo Uma vez por rodada, cada réplica da mimicasa (veja abaixo) causa +8d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo contra alvos desprevenidos ou que estejam flanqueando. A mimicasa sempre tenta posicionar as réplicas de modo a receber bônus por flanquear e causar seu dano adicional por ataque furtivo.

Corpo-Armadilha A mimicasa é oca, e criaturas de tamanho Grande ou menor podem entrar em seu interior (um espaço de 9x9m). Ela pode causar 10d8+15 pontos de dano de ácido em qualquer criatura em seu interior, mas apenas uma vez por rodada. Ela também pode escolher se "fechar" como uma reação, efetivamente aprisionando criaturas em seu interior. É possível escapar causando 100 pontos de dano, formando uma abertura que permite a fuga da criatura que causou o dano, e que se fecha imediatamente — outras criaturas deverão abrir seu próprio caminho. Caso o dano causado seja de ácido ou fogo, a ferida fica aberta por uma rodada.

Disfarce Mímico A mimicasa pode se parecer com qualquer tipo de construção de tamanho Colossal, mudando de forma. Um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Percepção (CD 50) para notar que a mimicasa é uma criatura, e não uma construção. O grupo tem direito a três testes, de Diplomacia, Intuição e Investigação, todos com CD 25. Para cada sucesso, a CD do teste de Percepção diminui em 10. Entretanto, duas ou mais falhas fazem a mimicasa ativar seu corpo-armadilha (veja a habilidade acima).

Elite A mimicasa recebe +50 PV (já contabilizado).

Estomago para Magia A parte interna da mimicasa absorve magias. Lançar magias dentro da mimicasa é sempre uma condição terrível.

Réplicas (Movimento) A mimicasa pode criar 1d6+2 réplicas (até um máximo de 14 réplicas simultâneas) de criaturas e objetos extremamente convincentes. Em seu turno, pode usar uma ação de movimento para fazer as réplicas andarem (deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazê-las causar dano a criaturas adjacentes (1d6+13 pontos de dano de corte, impacto ou perfuração). Usos criativos para réplicas fora de combate ficam a critério do mestre. As réplicas não são criaturas e não oferecem cobertura ou camuflagem. Elas podem ser atacadas, tendo as mesmas estatísticas e resistências da mimicasa; todo dano causado às réplicas é subtraído diretamente dos pontos de vida da mimicasa.

For 36, Des 1, Con 38, Int 16, Sab 10, Car 12

Perícias Atletismo +35, Conhecimento +25, Enganação +23, Intuição +22, Ofício (qualquer) +25.

Tesouro Triplo.

Você encontra mais informações sobre estes monstros nas matérias originais publicadas na *Dragão Brasil* 116 (mercador onírico), *Dragão Brasil* 134 (mimicasa) e em *Pergaminhos Ancestrais* (magatixa, ladrão de partes, portador da alvorada e Pua'Kai), um suplemento gratuito. Você encontra tudo isso **no site da Jambô.**

Os próximos monstros criados no *Monster Chefe* aparecerão nas páginas da revista no mês seguinte ao que ultrapassarmos a nova meta colocada no Apoia.se, então divulgue para os amigos e considere aumentar seu apoio para o nível Conselheiro!

Afinal, quem não quer mais criaturas?

Estudos do Pua'Kai, por Samuel Marcelino

Não deixem rastros

Jasmine correu para perto da grande árvore, um dos poucos pontos de referência que tinha no jardim interno do castelete do Barão.

"Você só precisa encontrar um lugar para se trancar", repetia para si enquanto corria. Atrás da qareen, vinha um dos capitães da guarda do nobre. Um homem leal, sem dúvida. Leal o suficiente para promover um massacre.

Voltando algumas horas era praticamente impossível adivinhar o que iria acontecer. Jasmine estava na sala de jantar da mansão do barão "Pão de Todos", o hynne que governava a cidade portuária de Barrilfundo. A comida era farta e a bebida ainda mais. Atlas, o minotauro parte da tripulação de Jasmine, bebia e comemorava a vitória. Souri, o príncipe tritão, fazia piada com os guardas e ria da falta de jeito de Noah, a lefou capitã da embarcação. Seus companheiros.

Todos beberam. Todos comeram. Todos riram e se divertiram. Todos comemoraram o retorno de Sir Lohrinn Smitherin. Pelo menos era isso que achavam que estava acontecendo.

Sir Smitherin era um leal súdito do barão, morto por decorrência de infortúnios do amor. Sua amada, a chamada Feiticeira Vermelha, fez um pacto com Tenebra e usou a força da Deusa das Trevas para trazer seu amado de volta. Havia, entretanto, dois problemas. Sir Smitherin voltou como um osteon, um esqueleto, e a Feiticeira prometeu dar tudo que ele tinha para Tenebra — inclusive sua vida e seu corpo mortal, caçado por mortos-vivos devotos da Deusa das Trevas. O grupo de heróis conseguiu, então, salvar Sir Smitherin e o trouxeram para o castelete do barão.

Eles beberam. Eles comeram. Eles riram e se divertiram. Eles comemoraram o retorno de Sir Lohrinn Smitherin. Todos eles. Menos o barão.

Maurice Fughel, o barão, tinha família em Hongari. "Tinha" era a palavra certa.

Quando o Conde Ferren Asloth se revelou um lich e seus vassalos tomaram para si o controle das cidades, Maurice já estava longe. Mas as cartas chegaram em sua mesa. Cartas manchadas com o sangue de sua família que se recusou a dar as terras para os novos lordes.

Maurice desprezava mortos-vivos, e ele nunca permitiria que um osteon fosse considerado um Sir. Ele precisava eliminar aquela aberração e todos os rastros de sua existência.

Naquela noite após o banquete, Maurice se reuniu secretamente com os quatro líderes mais leais de sua guarda e deu a ordem:

"Escolham, cada um, dois dos seus homens mais leais para essa missão. Matem todos que estavam no jantar hoje. Eu lido com o esqueleto. Matem os heróis. Matem meus primos distantes. Matem os outros membros da guarda. Não deixem rastros.".

E era com essa convicção que o guarda caminhava na direção de Jasmine. "Não deixem rastros". Atlas, Souri e Noah já haviam caído. Faltava apenas a barda, que corria em direção à árvore.

Jasmine olhava para os lados, procurando uma saída. Os jardins internos estavam cercados por paredes e portas, mas qual delas a levaria até um local seguro?

Ela se virou, então, para a primeira porta aberta que viu: a cozinha, para onde correu e procurou uma saída. Duas portas. "Ótimo, e agora? Qual escolher?". Novamente uma decisão difícil. Novamente sem tempo. Era possível ouvir os passos pesados do guarda armadurado que disparava tão rápido quanto possível na direção de Jasmine. Foi então que ela tomou uma decisão e tentou abrir uma das portas. Foi então que tomou sua última decisão.

A porta estava trancada.

Os passos pesados do capitão da guarda já estalavam com o chão de madeira da cozinha. Um homem pesado e armadurado, mas capaz de cobrir a distância do pátio interno em uma disparada só. O capitão se aproximou de Jasmine e levantou sua espada. Ela tentou negociar.

"Não deixem ninguém vivo. Não deixem rastros", ele disse para Jasmine. "O barão foi claro. Este é seu fim".

A última coisa que Jasmine viu foi seu próprio rosto, refletido em parte da lâmina que agora atravessava seu ventre.

Introdução e agradecimento

Ossos Afogados, nossa querida campanha oficial de *Tormenta20*, chegou a um fim inesperado. Os aventureiros se viram em uma situação complicada e foram pegos em uma armadilha. Infelizmente, não conseguiram derrotar os guardas de Maurice Fughel, o Barão Pão de Todos e, com isso, tivemos um TPK (Total Party Kill, quando o grupo todo morre). Não é ideal, mas acontece. Parte da diversão do jogo está no perigo e por vezes os perigos prevalecem. Mas isso não é o fim do mundo.

A campanha chegou a um fim, mas resolvi escrever esse artigo para compartilhar alguns elementos dela que foram pouco (ou nada) explorados e que sinto que são interessantes para a construção do universo de *Tormenta* como um todo. Alguns deles devem aparecer em materiais futuros, possivelmente.

Queria agradecer, primeiramente, a **Roxo**, **Joana**, **Bel** e **Marcus** por toparem participar dessa campanha e por viverem intensamente a proposta do jogo. Acredito que mesas de RPG, quando em stream, precisam de um "tema principal" e algo que crie uma espinha dorsal robusta para garantir bom andamento de jogo. Ossos tinha isso. Era uma mesa sobre pirataria e os mistérios do mar. Obrigado por toparem explorar esses mistérios comigo.

Também queria agradecer à equipe de *Tormenta20* por aceitar essa doidera que foi dar uma mesa canônica no cenário para alguém que não é um autor de *Tormenta*. Foi uma honra imensa e tenho certeza que o Pedro do passado estaria orgulhoso do Pedro do presente. É fundamental, também, agradecer ao **J.M. Trevisan**.

Trevisan foi um grande parceiro nesse processo como um todo. Boa parte dos plots que vou apresentar aqui (do próprio Príncipe das Tempestades, por exemplo) foram criação dele. Fui apenas um veículo para tornar isso público. Obrigado pela confiança e parceria.

Felipe Della Corte, **Marlon Teske** e **Rafael Dei Svaldi**, obrigado. Não só pela disposição e consultoria, mas também pela paciência em guiar alguém com menos conhecimento pelos caminhos do lore de *Tormenta*.

Mas agora, vamos falar de lore e como essas coisas se relacionaram com a campanha.

A proposta

Ossos Afogados foi uma campanha sobre pirataria e exploração do grande Mar do Dragão-Rei. Seu mote prin-

cipal era simples: corriam boatos que um deus menor das Tempestades vagava pelo Mar do Dragão-Rei como alguém intitulado "Príncipe das Tempestades". Sua aparência era um mistério, mas os corsários contavam que o Príncipe poderia conceder um desejo a qualquer um que o tocasse. Claro, isso não seria tarefa fácil. O Príncipe vagava pelo oceano acompanhado de uma gigantesca tempestade de proporções épicas, tornando a navegação algo extremamente desafiador até para os bucaneiros mais experientes.

A campanha deveria girar em volta disso. Os heróis seriam introduzidos ao mistérios e deveriam conseguir aliados para tripular seu navio e, por fim, zarpar em busca do Príncipe. No caminho, iriam se deparar com alguns elementos recorrentes do gênero, como navios amaldiçoados, piratas rivais e membros improváveis para sua tripulação. Cada um desses elementos deveria adicionar mais camadas narrativas e mecânicas para nossa jornada em *Ossos Afogados*.

Embarcações

Algumas embarcações seriam mais exploradas durante a campanha. Aqui colocamos duas que foram apresentadas e teriam relevância maior no decorrer da aventura.

Sarcófago Flutuante

Esse era o principal nome da misteriosa embarcação que o grupo conseguiu recuperar do Capitão Cracas, logo nos primeiros episódios da aventura. Ela é conhecida por diferentes nomes pelo Reinado, como Marina Decidida, Salto Derradeiro e Devorador de Sal. De qualquer forma, a embarcação é acompanhada de uma maldição:

"Me acharás com tesouros e fortunas. Te levarei até as marés distantes do infinito Oceano. Mas tomarei aquilo que é meu. Não te esqueças disso. Pagarás o preço da busca por Tibar e glória. Pagarás o preço da madeira salgada com aquilo que não pode ser comprado ou vendido. É isso que tomarei de ti, povo seco".

Esse barco é, por si só, um tesouro, mas apresenta algumas questões mecânicas interessantes: no momento em que é encontrado, está acompanhado de uma quantidade enorme de riquezas. Deve-se fazer três rolagens na tabela de tesouros, presente nas páginas 314 e 315 do livro *Tormenta20* — uma para o mesmo ND dos personagens, depois ND +1 e depois ND +2. Essa grande quantidade de tesouros será parte da maldição (*"Me acharás com tesouros e fortunas..."*).

A partir daí, considere o grupo um nível acima para cálculo de ND. Isso faz com que os combates fiquem mais mortais e o "custo" mais alto. É o *"preço da madeira salgada"* que conta na maldição.

Sacro Afogador

Essa grande embarcação é propriedade do Capitão Madre Pérola, uma criatura estranha e devota de Oceano. Madre Pérola teve seu corpo modificado pela força da divindade e agora tem corais e vida marinha crescendo pelo seu corpo, tornando difícil identificar a raça original do capitão.

O objetivo do barco é destruir e afundar outros barcos que encontram pelo Mar do Dragão-Rei. Eles acreditam que afundar barcos é uma forma de homenagear Oceano, já que os tesouros do barco vão chegar no fundo do mar e encontrar o deus.

Nova mecânica para Aliados: Lealdade

Parte fundamental da aventura seria lidar com os novos aliados que se juntariam à tripulação do Sarcófago Flutuante. Eles teriam personalidade forte e função definida na embarcação e, claro, trariam uma nova dinâmica e mecânica para a mesa.

Lealdade

Cada aliado tem um valor de "Lealdade". Todo aliado começa com um valor de Lealdade único, que depende de sua história e relação com o grupo, o que normalmente varia entre 1, meros conhecidos, até o máximo de 5, que representa um personagem muito grato ao grupo (pode ter sido salvo pelos personagens, por exemplo).

Cada aliado possui também uma pequena lista que apresenta como ele ganha e perde Lealdade. O valor máximo de Lealdade é 10 e um aliado abandona a tripulação quando sua Lealdade chega a 0 ou menos.

Benefícios

Aliados com Lealdade possuem benefícios maiores dependendo do seu valor nesse quesito. Geralmente o benefício inicial é simples, mas pode aumentar consideravelmente. Os benefícios são cumulativos por nível de Lealdade, então quanto mais alta a Lealdade, mais benefícios um aliado pode conceder.

Feitos e Lealdade

Um aliado tem uma lista de feitos que aumentam ou diminuem sua Lealdade. Cada feito só pode acontecer uma vez por sessão de jogo. Perceba que os feitos apontam, de certa forma, para as motivações do aliado, que nem sempre estarão alinhadas com as motivações do grupo.

Exemplo: Sir Lohrinn Smitherin

Sir Lohrinn Smitherin era cavaleiro da guarda do Barão "Pão de Todos", mas se apaixonou por uma feiticeira e acabou deixando a guarda, para depois morrer protegendo sua amada. Mais tarde, Sir Smitherin foi trazido de volta a vida como um osteon, tendo que viver eternamente afastado do amor de sua vida.

Lealdade Inicial: 12.

Feitos de Lealdade:

- Usar de mentiras e subterfúgios para conseguir alcançar objetivos, manchando o nome da tripulação. (Lealdade –2)
- Descumprir um acordo ou juramento. (Lealdade –1)
- Cumprir com palavra ou juramento, mesmo que isso coloque o grupo em perigo. (Lealdade +1)
- Trazer honra para a tripulação, fazendo seus membos serem conhecidos publicamente como benfeitores. (Lealdade +2)

Benefícios por Lealdade:

- **1 - 4:** Resistência a trevas 5.
- **5 - 8:** Uma vez por cena, o personagem pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. A marca dura até final da cena e enquanto estiver marcado o inimigo tem –5 para atacar qualquer outra criatura que não seja o personagem que a marcou.
- **9 - 10:** Uma vez por cena, o personagem pode usar uma ação padrão e gastar 3 PM para invocar a Fúria das Rosas em um inimigo marcado. O inimigo marcado e cada inimigo a 6m sofrem 6d6 de dano de perfuração e estão enredados até final do seu próximo turno (Reflexos CD Car reduz dano pela metade).

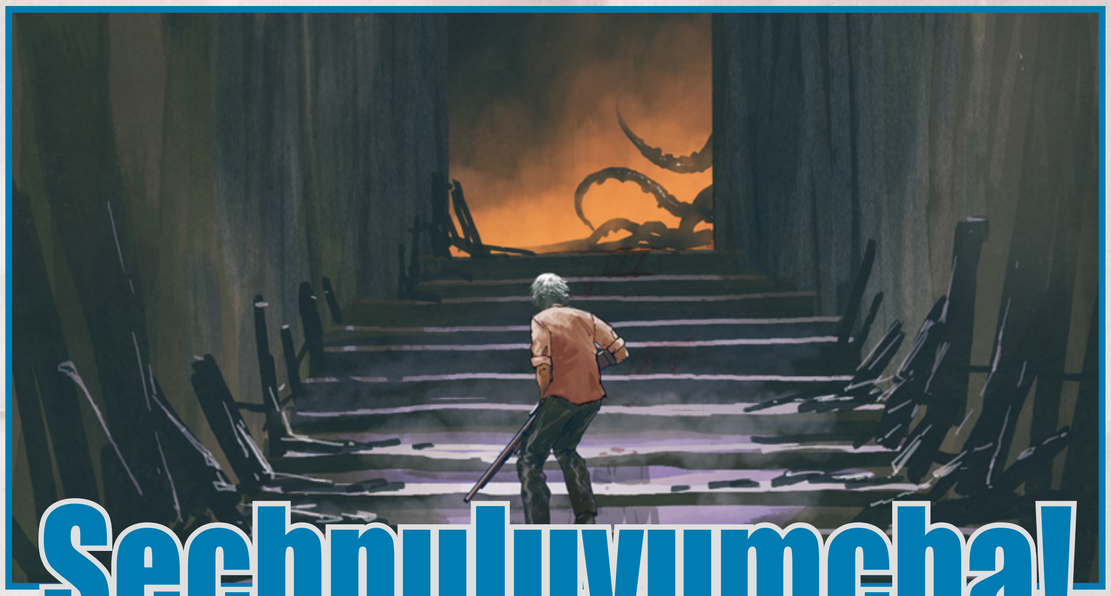
Um novo começo

Ossos Afogados pode ter chegado ao fim, mas isso não significa que as nossas aventuras em Arton acabaram! Uma nova campanha oficial em *Tormenta 20* com Roxo, Joana, Bel e Marcus já começou em **twitch.tv/mestrepedrok**.

Rastros do Terceiro é uma campanha sobre monstros gigantes, companhias de caçadores e aventuras heroicas pelas Montanhas Sanguinárias, e acontece quinzenalmente, às segundas-feiras, a partir das 14h.

MESTRE PEDROK

financiado com
catarse
APOIE AGORA
LEGADO
Paz sem voz e esperança, é desespero. Lute.
Proteja a humanidade, desperte seu Legado!
O LEGADO é um RPG de fantasia heróico urbana que se passa em uma versão fantástica do nosso mundo. Com um Sistema de Combos e muita ação, Game Design de Felipe "Vinzaum" Alvim e autoria de P.H. Autarquia, pela Craftando Jogos!
CRAFTANDO
JOGOS



Sechpuluvumcha!

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de terror e aventuras pulp — *Chamado de Cthulhu, Rastro de Cthulhu, Savage Worlds* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. Pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

A entidade

Poucos ouviram falar de Sechpuluvmcha, a deusa-mãe devoradora. Não faltam controvérsias quanto à origem do seu nome entre os linguistas — e sobre a pronúncia do mesmo. Teria sido uma antiga divindade etrusca, ligada à agricultura.

Os únicos registros escritos a mencioná-la são os Libri Telluria, fragmentos de textos sagrados, supostamente traduzidos e compilados pelo romano Titus Caelius Adranos, "o poeta de mil línguas".

Os eventos relatados neles remontam a um período anterior ao tempo dos manuscritos originais. Mencionam cultos na península itálica e na região dos Alpes. A deusa é descrita como uma entidade desinteressada dos mortais, vivendo nas entranhas do solo e venerada por temor. A cada ciclo de estações, sacrifícios humanos eram feitos a ela para garantir o crescimento de colheitas e impedir tremores de terra.

Sechpuluvmcha foi retratada como uma imensa toupeira sem olhos, do tamanho de um urso, com garras fortes o bastante para cavar e destruir colinas inteiras. Tinha uma cabeça em formato de estrela, tomada de tentáculos, capazes de ler o espírito de uma pessoa e conhecer todo seu passado. Uma hipótese vigente é que o protoculto ao seu redor foi mais tarde diluído pelo contato com outros povos e sincretismo religioso e sendo substituído aos poucos pela adoração de divindades pastoris mais amenas, como Cel, a latina Tellus Mater, e a grega Gaia.

Na comunidade acadêmica, os Libri Telluria são conhecidos somente por uma restrita maçonaria de filólogos e teólogos e considerados farsas por muitos deles. Mas a obscura "deusa" existe. Na verdade, é uma criatura extradimensional, trazida à Terra há muitos anos, por um ritual feito durante um eclipse. Por favorecer lugares escuros e quentes, após o retorno da luz solar, matou o responsável pela invocação e se incrustou nas camadas mais fundas do manto terrestre, onde hoje vive... até ser invocada por um novo chamado!

Os acontecimentos

O Doutor Emílio Zampa foi um respeitado acadêmico e latinista. Caiu em ostracismo entre estudiosos após ingressar no grupo *Scripta non Verba* — conhecido pela polêmica defesa da obrigatoriedade do ensino de latim e grego nas escolas, e da leitura de clássicos no original. Apesar das defesas apaixonadas sobre a "pureza da cultura", o grupo serve de fachada para um movimento supremacista e ultraconservador.

Emílio é um fanático. Tem se mantido em silêncio, ganhando a vida lecionando em um interiorano seminário católico enquanto cultiva secretamente distorcidas crenças neopagãs. Realizou em tempos recentes alguns rituais dos Libri Telluria para convocar Sechpuluvmcha à superfície. O doutor pretende usar a criatura como arma em um atentado terrorista.

Os personagens chegam ao tal seminário semanas após Emílio ter realizado seu primeiro ritual. Cada um está procurando por um afeto, amigo, parente, ou alguém que foi contratado para encontrar — todos jovens homens adultos estudando no lugar. Embora muitos alunos sejam devotos buscando o sacerdócio, a realidade é que os cursos gratuitos de filosofia e teologia — mais a hospedagem e alimentação paga — acabam atraindo rapazes sem recursos, buscando um diploma ou apenas um teto temporário. Por esse mesmo motivo, desistências não são incomuns, como aponta o simpático e solícito Emílio ao receber os personagens e mostrar a eles o seminário. Ninguém tem notícias dos desaparecidos, mas logo algo chama atenção.

O corpo de um dos rapazes foi encontrado. Estava abandonado em uma ravina incendiada, bem ao lado de um enorme túnel escavado. Os personagens são chamados para reconhecerem a vítima. Com um teste social ou de medicina bem-sucedido, descobrem que ele não morreu no fogo. Foi roído por algum tipo de animal. Passar em outro teste social revela que policiais foram enviados para explorar o túnel, mas não retornaram. A informação está sendo abafada pelas autoridades para não criar pânico. Resta aos personagens evadir a lei, desbravar o túnel e salvar os demais rapazes antes que seja tarde. Ou desistir e voltar para casa.

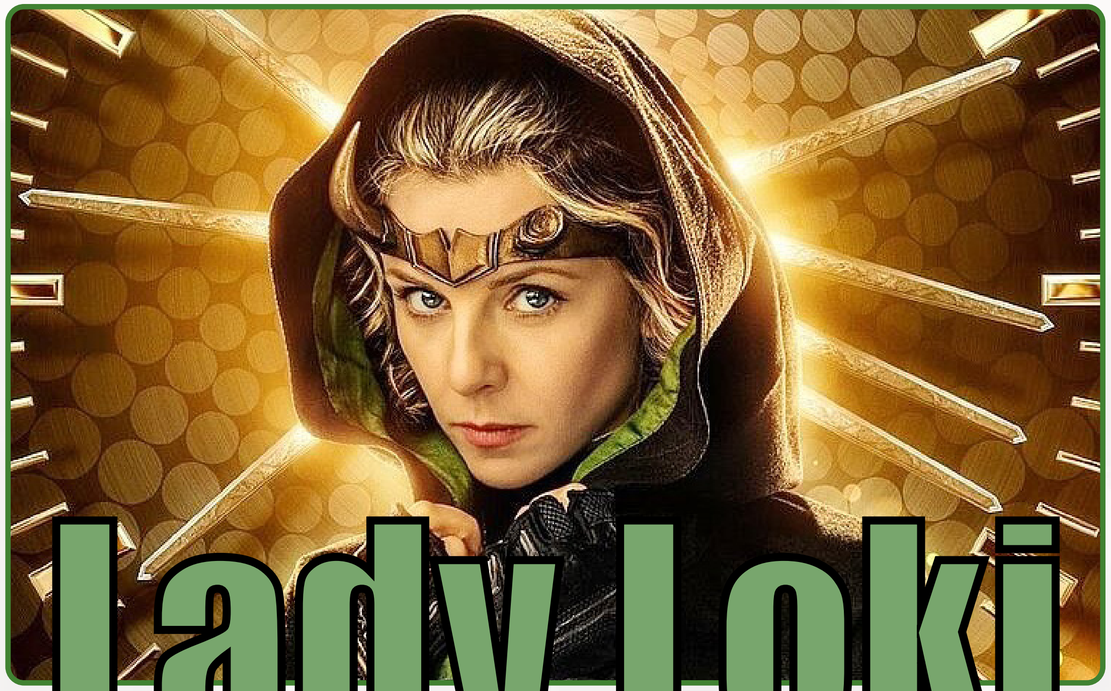
O túnel desce por dias até as camadas mais baixas da Terra, tornando impossível chegar ao seu fim. Insistências no avanço resultam em sufocamento gradual e então, morte. Passar em testes de perícias ligadas à exploração permite aos personagens encontrarem uma toca subterrânea, onde estão os ossos roídos dos rapazes e dos policiais — uma cena merecedora de testes de sanidade. Quando os personagens deixam o túnel, ou antes deles resolverem sair do seminário, Emílio começa um "incêndio sagrado" para atrair a criatura ao frio mundo da superfície. Ali, inicia de vez seu atentado. Primeiro ataca o próprio seminário e então as cidades vizinhas.

Use a ficha de um urso ou outro animal para Sechpuluvmcha. Exagere sua força e capacidade de sofrer dano. Além de garras, tem também ataques com tentáculos. Ao vê-la, os personagens podem realizar testes de medo comum, mas se forem atingidos pelos tentáculos, são tomados por uma visão — e precisam fazer testes para não enlouquecer.

Os jogadores podem, é claro, fugir da criatura. O que não sabem é que Sechpuluvmcha adquiriu as memórias dos rapazes desaparecidos ao devorá-los, e agora está ligada a cada membro do grupo. Mesmo que consigam vencer, os personagens estão fadados a serem assombrados pela deusa. Porque — como um insano Doutor Emílio diz antes de se matar — ela é mesmo uma divindade. Aquilo que viram é somente um de seus corpos.

Umas das muitas marionetes de uma pérfida mente coletiva.

DAVIDE DI BENEDETTO



Lady Loki

Loki, o deus nórdico da trapaça, é um personagem interessante e que já foi representado de formas muito diferentes em uma vasta gama de mídias — desde os videogames *Valkyrie Profile* e *Persona 5* até a série de TV *Stargate SG-1* ou o romance *American Gods*. No seriado homônimo do Disney+, fomos apresentados a mais algumas dessas faces, incluindo a mais importante delas: Sylvie, também conhecida como Encantor ou Lady Loki.

Os dois trapaceiros na Casa das Ideias

A primeira aparição de Loki nos quadrinhos, curiosamente, aconteceu antes da de Thor. Os dois irmãos asgardianos apareceram como coadjuvantes nos quadrinhos de *Venus*, em plena Era de Ouro, nos anos 40. O deus da trapaça apareceu na edição 6 e o deus do trovão na edição 11. Embora sejam consideradas aparições canônicas, essas versões de Thor e Loki são extremamente diferentes das que conhecemos.

A versão moderna de Loki, com seu icônico traje verde e amarelo, estreou na edição 85 de *Journey Into Mystery*. Preso em uma árvore, conseguiu escapar através de uma artimanha e decidiu se vingar do irmão que o aprisionou. A partir daí, o deus da trapaça se envolveu em uma série de planos para matar seu irmão ou tomar o trono de Asgard; chegando a ter sucesso algumas vezes. Com cada vez mais frequência, porém, foi usado como um aliado relutante em vez de um inimigo. Nos quadrinhos, Loki foi membro dos Jovens Vingadores, foi o Feiticeiro Supremo e chegou até mesmo a empunhar o martelo lendário Mjolnir quando uma magia de inversão o transformou no deus do heroísmo.

O universo cinematográfico da Marvel fez uma versão composta de Loki a partir de suas aparições anteriores. Filho de gigantes do gelo e adotado por Odin, ele traiu Asgard e seu irmão Thor, descobrindo sua verdadeira natureza por acidente. Derrotado e dado como morto, foi recrutado por Thanos para conquistar a Terra, controlando o exército dos chitauri. Novamente derrotado, foi aprisionado em Asgard e aproveitou a crise dos elfos negros para fingir sua morte e assumir o trono. Confrontado pelo irmão anos depois, o deus da trapaça teve seu disfarce revelado e ajudou a enfrentar Hela. Porém, quando a frota asgardiana foi atacada por Thanos, Loki acabou sendo morto.

A versão de Loki presente na série de TV é uma variante, criada pelos eventos de *Ultimato*. Depois de ser derrotado pelos Vingadores, essa versão conseguiu pegar uma joia do infinito devido a uma falha no plano dos heróis. Assim que usou o artefato para fugir, porém, foi capturado pela organização extradimensional TVA. Lá, foi recrutado para capturar outra variante sua, aprendeu sobre linhas de tempo alternativas e sobre qual seria o seu destino.

A variante que se tornou alvo dessa organização omnitemporal atende pelo nome de Sylvie. As divergências entre o passado de Sylvie e Loki são pequenas. Ambos são filhos de gigantes de gelo adotados por Odin, ambos têm Thor como irmão. Porém, a linha do tempo desta Loki foi apagada pela TVA quando ela ainda era criança. Passando a vida inteira em fuga, ela confia em pessoas ainda menos que sua encarnação da linha de tempo "tradicional"; em *3D&T*, ela recomprou a desvantagem Código de Honra do kit asgardiano. Em suas andanças, desenvolveu magia de encantamento em vez de magia de ilusão, conseguindo invadir a mente de outras pessoas e manipular seus impulsos e memória. Seu objetivo condutor é destruir completamente a organização que arruinou sua vida, custe o que custar.

Sylvie na sua mesa de jogo

Campanhas de super-heróis podem usar Sylvie como vilã eventual facilmente. Praticamente qualquer plano maligno pode ser apenas mais uma engrenagem em seu plano elaborado para derrubar a TVA. Com seu alto nível de poder, ela pode ser uma aliada interessante para um vilão já estabelecido no cenário. A inserção de Sylvie (ou de qualquer outro asgardiano) em uma campanha em andamento pode ser uma pista da existência de deuses, especialmente no formato de "alienígenas com tecnologia tão avançada que parece magia" utilizada no universo cinematográfico da Marvel.

Em campanhas de fantasia medieval, Silvie pode ter caído em um universo completamente diferente como parte de seu plano contra a TVA. Alguns artefatos de Arton, como a Holy Avenger e o Olho de Sszzass, poderiam ser extremamente úteis nessa empreitada. Outra alternativa é aproveitar suas estatísticas e usá-la em outra função: ela poderia facilmente ser um demônio de Ramknal.

Outras variantes de Loki

Para usar outras das variantes do Deus da Trapaça na sua mesa, você pode modificar tanto a ficha de Sylvie apresentada mais adiante quanto a ficha de Loki da *Dragão Brasil* 131. Em *Mutantes & Malfeitores*, você pode trocar seus poderes por outros poderes mentais ou mágicos; poderes prontos para uso podem ser encontrados no nosso próximo lançamento, *Arquivo de Poderes*.

Em *3D&T*, você pode adicionar um Código de Honra e um poder de vilão para personalizar cada Loki diferente. Algumas desvantagens específicas (como Modelo Especial para um crocodilo) podem ser necessárias para determinados conceitos. Em *Tormenta20*, você pode trocar a escola de magia acessível (Sylvie tem acesso exclusivo a encantamento, enquanto Loki teria acesso somente a ilusão) ou conceder acesso a mais de uma escola (como o Loki clássico demonstra na série). Ou-

tra possibilidade é pegar emprestadas habilidades de monstros; um Loki dragão que cuspa fogo certamente surpreende seus jogadores.

3D&T Alpha — 24N

F2, H5, R5, A2, PdF0, 25 PVs, 45 PMs.

Kit: asgardiana (imunidade ao mundano).

Vantagens: Aparência Inofensiva, Ataque Múltiplo, Comunicação, Elementalista (espírito), Magia Elemental, Pontos de Magia Extras x2, Telepatia.

Desvantagens: Devoção (destruir a TVA), Limitação de Poder (apenas magia de Espírito), Procurado, Má Fama.

Perícias: Crime, Manipulação, Máquinas.

Magias Conhecidas: Acordar, Armadura Espiritual, Comando de Khalmyr, Desmaio, Detectar Pensamentos, Hipnose, Impulso, Modificar Memória, Mundo dos Sonhos, Pânico, Sono.

Mutantes & Malfeitores — NP 15

For 8, Vig 8, Agi 6, Des 6, Lut 12, Int 6, Pro 6, Pre 10.

Poderes:

Herança de Jotunheim (7 pontos): Imunidade 3 (doença, envelhecimento, frio), Regeneração 1, Velocidade 3.

Encantamento (98 pontos): Aflição Cumulativa (tonto, compelido, controlado) 15, Ilusão (todos os sentidos, Seletiva, Limitada a um Alvo, Resistida por Vontade) 10, Comunicação (Mental) 2, Leitura Mental 10.

Vantagens: Atraente 2, Defesa Aprimorada, Esconder-se à Plena Vista, Esforço Supremo (Enganação), Fascinar (Enganação, Intimidação, Persuasão), Faz-Tudo, Iniciativa Aprimorada, Redirecionar, Ritualista, Saque Rápido, Tontear (Enganação).

Perícias: Acrobacia 4 (+10), Enganação 15 (+25), Especialidade: Magia 10 (+16), Furtividade 8 (+14), Intimidação 10 (+20), Intuição 4 (+10), Investigação 4 (+10), Percepção 5 (+11), Persuasão 10 (+20), Prestidigitação 10 (+16), Tecnologia 10 (+16).

Ataques: Iniciativa +8, Desarmado +12 (Curto, Dano15), Faca +5 (Curto, Dano 16, 19-20).

Defesa: Esquiva 10, Resistência 8, Aparar 12, Fortitude 8, Vontade 10.

Habilidades 124 + Poderes 105 + Vantagens 14 + Perícias 45 + Defesa 8 = 296.

Tormenta20 — ND 15

Espírito 30, Médio

Iniciativa +27, **Percepção** +21, visão no escuro.

Defesa 36; **Fort** +23, **Ref** +27, **Vont** + 27

Pontos de Vida 360

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 30

Corpo-a-corpo duas *espadas curtas formidáveis assassinas* +33 (1d6+12/19).

Ataque Furtivo (Passivo) Uma vez por rodada, Sylvie causa 10d8 pontos de dano adicionais quando atinge um alvo desprevenido com suas espadas curtas. Ela pode gastar 2 PM para rolar de novo quaisquer resultados 1 deste dano.

Encantamento Sylvie lança magias arcanas usando Carisma como atributo de conjuração.

Magias Conhecidas 1 – *enfeitiçar, hipnotismo, sono*; 2- *marca da obediência, sussurros insanos*; 3 – *imobilizar*; 4 – *alterar memória, marionete.*

For 26, Des 23, Con 27, Int 23, Sab 22, Car 30

Perícias Acrobacia +27, Diplomacia +31, Enganação +31, Furtividade +27, Intimidação +31.

Equipamento duas *espadas curtas formidáveis assassinas.*

Tesouro dobro.

THIAGO ROSA

PODCAST
BRASIL DRAGÃO
NOVOS EPISÓDIOS TODA SEXTA-FEIRA

ESCUTE NO SPOTIFY, NOS AGREGADORES DE PODCAST
OU NO SITE DA JAMBÔ: WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR
JAMBÔ

GLORIOSOS DIÁRIOS

Esta coluna resume os episódios de *Fim dos Tempos*, uma campanha oficial de *Tormenta20*, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex. As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, na Twitch da Jambô Editora.

"As Colinas Centrais estão em guerra.

Hoje estes não são mais os registros de um filósofo, e sim de um soldado!

~~Tanna-Toh me perdoe... Tentarei não demorar demais, pois não há tempo.~~

Irei deixar mais uma vez registrado, para o caso de perecer em batalha: nós, Os Cães, um grupo de cinco aventureiros unidos pelo acaso — ou talvez destino — encontramos, ao longo de nossas jornadas pela região, evidências de atividade criminosa.

O responsável por trás de tudo é a pessoa intitulada **Syvarian**. Pelo que foi descoberto até agora, trata-se de um *kliren*, vindo com sua tripulação do éter divino do espaço. O braço direito dele é **Torgo**, um golem eletroarcano com aparência que lembra um gorila. Apesar de sua mecanomagia avançada, os vilões empregam em suas fileiras bandidos comuns, alistados em estradas e grandes cidades. As pistas encontradas por meus companheiros indicam algum tipo de ligação com a Companhia dos Irmãos, secto de criminosos da metrópole Valkaria.

Ademais, a maioria dos oponentes ou problemas enfrentados até agora envolveram o fenômeno sobrenatural, a ímpia intempérie conhecida como Tormenta... A tripulação estaria instrumentalizando os poderes do fenômeno para seus próprios propósitos!

O objetivo dos sicários parece ser realizar aquilo a que se referem como "A Missão". Qual seria essa missão, ainda não sabemos. Especulamos estar relacionada ao metal arco-íris, raro minério com propriedades contra a tempestade profana, encontrado nas Centrais. Desvelamos ser o sangue sólido de Tillian, o antigo deus da criatividade e da raça gnômica, julgado e sentenciado nesse mesmo local. A presença do metal explicaria a elevada ocorrência de incidentes bizarros e atípicos por todo o mar de morros.

Aqui também fica o Templo do Vácuo, erguido por Frendac e Zonzibor, alguns dos últimos gnomos. Graças à magia desse santuário, agora as memórias deles vivem em mim e em minha colega, a arcanista sílfide Aylarianna Purpúrea.

O intento final dos bandidos não é claro, mas quanto a nós, não resta dúvida do que fazer. A torpe tripulação está reunindo um exército de mortos-vivos aberrantes... Precisamos detê-los! Somos tudo entre eles e o extermínio dos povos! ~~Se sobrevivermos preciso me lembrar de investigar qual o gentílico de quem nasce nas Colinas Centrais."~~

Plano 5 das Colinas

"... saímos do vilarejo de Ponta de Pedra rumo ao desconhecido. Tentamos rastrear a horda de zumbis-da-Tormenta através de vestígios deixados por ravinas e enseadas rochosas.

Ayla usou a língua das fadas para conversar com revoadas de abutres. Os animais carniceiros ajudaram apontando um caminho. Pelo trajeto, encontramos Jonid, o Homem-Bode. ~~Um druida das Colinas que, após ver sua família deformada pela Tormenta, decidiu não viver mais como humano, preferindo a companhia das cabras. Convencemo-lo a dar uma nova chance aos bípedes...~~ Não irei me debruçar sobre esse encontro fortuito.

Deparamos-nos com algo muito mais grave.

Em uma caverna, encontramos o corpo de um dos zumbis, apartados do resto, marchando cegamente contra a parede de pedra. Foi outrora Myrianthe Andronicus, habitante de Ponta de Pedra, casada com Malakias, homem idoso, anteriormente visitado por nós, também revelado um morto-vivo aberrante.

Myrianthe era inteligente demais para servir aos propósitos de Syvarian, e o vilão a decapitou. Conversamos com seu crânio.

Na caverna, nosso lutador, o gladiador de arenas subterrâneas, Rexthor, encontrou uma mensagem. Hesitou em lê-la, estava claramente perturbado com algo... Foi bom afinal que a tenhamos lido. Agora, graças ao fragmento escrito e nosso colóquio com o crânio, sabemos as pretensões imediatas do bandido kliren... Syvarian quer nos deter! Cansou de ver seus desígnios ameaçados. Reúne um exército de desmortos por todas as Centrais. Irá erradicar seus habitantes e então tomar o Forte Cabeça de Martelo, único bastião das colinas.

Resolvemos nos separar. Cada um em uma direção, tentando cobrir um amplo território. Pretendemos reunir o maior número possível de pessoas no Forte e engendrar a melhor e mais praticável defesa ao nosso alcance..."

A noite dos maníacos aberrantes, Parte 1

"... durante minha jornada sozinho por estas escarpas, tropecei em Gormaggor, um gigante ancestral. Ele poderia ser confundido com as próprias colinas. Vivia aqui antes da formação delas. Só consegui decifrar sua natureza pétrea quando seu ronco e movimentos quebraram o chão ao redor. Conjecturo estar levemente incomodado com a presença da Tormenta no subsolo.

Cada canto de Arton contém uma maravilha... O gigante parece ser a maravilha primeva deste lugar, precedendo todas as outras, trazidas pelo sangue do deus Tillian.

Tentei travar um colóquio com o colosso. Talvez algum conhecimento em suas histórias pudesse nos ajudar, mas ele queria a todo custo seu cachimbo, um objeto imenso,

Lista de coisas que ofendem Cletus Rigby

O NPC mago anão Cletus é um conjurador de grande poder... e um aliado valoroso! No entanto, você jamais deve:

- Chamá-lo de feiticeiro
- Chamá-lo de "Rigby".
- Retirar qualquer item, por menor que seja, de sua cabana.
- Falar a palavra "choupana".
- Chamar as Colinas Centrais de montanhas.
- Ter cabelo loiro.
- Ter um animal batizado em homenagem a alguém famoso.
- Cantar.
- Pedir para ser curado.
- Mencionar Abner ou Tolbert.
- Falar mal de Raguria.
- Falar sobre o clima.
- Oferecer comida.
- Dizer sim a ele mais de três vezes seguidas.
- Chamar um cajado de bastão.
- Vestir a cor amarela.
- Mencionar Doherimm.
- Um erro de gramática à escolha do Mestre.

feito de carvalho. Nem mesmo o autômato mecanomágico em minha posse era capaz de ajudar a levantá-lo e levá-lo até o gigante!

Resolvi seguir viagem até o Forte...”

A noite dos maníacos aberrantes, Parte 2

“... senti uma bola de gelo dentro de mim quando cheguei ao Forte, e avisei sobre o ataque iminente. O Sargento Morgan decidiu imediatamente se ocupar dos aspectos logísticos do cerco e me incumbiu de liderar os soldados, sem nenhuma supervisão por parte dele. Fugi a vida toda disto, do que fui criado para ser por minha família... Mas os deuses me convocaram. Não posso fugir mais de minhas responsabilidades.

Preciso tomar à frente.

Os soldados deste lugar são poucos para fazer diferença como guerreiros. Por isso elevei todos ao posto de oficial. Eles devem treinar os demais habitantes, coordená-los nas defesas. Tentei extrair o melhor de cada. Conversei com alguns deles em particular, e tentei prepará-los para o que está por vir.

Instiguei Moira a abraçar sua vocação de guerreira divina... Se preciso operar um milagre, é melhor que Khalmyr, o deus da justiça, me dê uma santa! Provoquei Isabrine para quebrar o decoro. Ela é boa em seguir ordens, mas precisa confiar em seus próprios instintos se quiser aprender a liderar. Debati com Fermond, tentando usar a ambição do bajulador ao meu favor, afastá-lo de instintos traiçoeiros. As poucas conjuradoras — Edwina, Nada Mais Que A Verdade e a jovem Astelle — agirão como um batalhão arcano improvisado, lendo pergaminhos. Sim, tudo isso é pouco... farei o melhor com o que tenho!”

A noite dos maníacos aberrantes, Parte 3

“Da primeira vez que avistei o Forte Cabeça de Martelo, percebi... Podia abrigar mais de uma centena de pessoas. Dentro de seus muros, porém, mal e mal habitavam quinze almas.

Agora estão ao nosso lado os aldeões de Darandell.

Todos os habitantes de Ponta de Pedra.

A congregação dos anacoretas de Placidez.

A singular família LeBlanc.

As atrações resgatadas do Espetáculo de Prodígios e Horrores.

Os rústicos artilheiros meio-demônio das Fazendas Gallobalt

Os remanescentes do Clã dos Orcs Canibais.

As dahllans do Grande Carvalho Oco.

O eremita Arlo Olho De Leite, armado com seu mosquete (~~Armas de fogo são ilegais eu sei, mas são tempos de necessidade!~~).

A criptozoóloga Erneshia, do Museu de Coisas Quase Vivas.

Abner, o pastor delirante de Khalmyr.

O poderosíssimo mago anão Cletus Rigby e sua lista de coisas incrivelmente específicas que o ofendem.

A Ordem da Redenção, liderada por nosso paladino Ignis Crae, contando com a ex-vilã purista, a Tenente Lorelei Wulff, e... Elmer, O Dragão!

Nem todos os refugiados podem lutar, mas aproveitaremos as habilidades de cada um. Os mais vulneráveis ficarão no interior do Forte, enquanto os demais ajudarão a tripular perímetros defensivos. Ignis estabeleceu uma linha de primeiras defesas contra os zumbis-da-Tormenta. Ordenamos que cavassem um fosso ao redor das paliçadas. Ele será preenchido com estacas. A maior ameaça, no entanto, é a tripulação de bandidos. Cogitamos usar as ilusões de Ayla para divergir a atenção deles.

Contra os vilões, Syvarian e Torgo, poucos podem fazer frente. Isso caberá a nós, aventureiros. Se todos os artifícios falharem e o Forte for tomado...

Os Cães das colinas serão a última defesa!”

“Voltei com os outros Cães até o local de descanso de Gormaggor, na esperança de beber da sabedoria do gigante e angariar sua ajuda.

Através de um complexo sistema de engrenagens e polias, devolvemos seu cachimbo. O objeto foi prontamente acendido pelas magias de fogo de Kiki, nossa barda medusa. O gigante se pôs a fumar satisfeito, soltando uma baforada poeirenta. A barda negociou com ele para que nos contasse histórias...

Sempre admirei o talento de Kiki, mas desta vez ela se superou. Com sua música, fez verter lágrimas da rocha-viva, emocionando um atávico coração de pedra. Rexthor bebeu o líquido petricor, movido por um estranho instinto. Se o lutador teve mais uma de suas visões, não sei dizer.

Em uma das histórias contadas por Gormaggor, não imaginamos desvendar verdade tão terrível.

O gigante supostamente teria encontrado o deus Tillian ferido, sangrando sua divindade e metal arco-íris, logo após o julgamento que lhe foi imposto. Estava tergiversando sobre sua pena. A Revolta dos Três já é hoje um evento conhecido e discutido em meio a círculos de teólogos, mas sempre se esquadrinhou qual teria sido o crime de Valkaria, a deusa da humanidade, Kallyadranoch, o deus do poder, e do próprio Tillian, o divino criador.

Sinto estar cometendo uma blasfêmia... Mas preciso registrar isso.

Eles teriam criado a Tormenta!

Se for verdade, essas três divindades traíram os povos de Arton. Trouxeram a nós a tempestade rubra, o algoz máximo, O Inimigo do Mundo!

Precisamos sobreviver a todo custo, pois os sábios devem conhecer uma informação tão considerável... e de tamanha crueldade a respeito do passado.”

DAVIDE DI BENEDETTO

Uma história de Antes das Colinas, por Gormaggor, o Gigante

“A primeira coisa que eu lembro é quando percebi que eu era eu e não era as outras coisas. E também percebi que tinha coisas que eu podia tocar e outras coisas que eu não podia. Às vezes eu tenho a impressão de que em algum lugar eu podia tocar em tudo. Se alguém imaginava uma moita, eu podia enfiar ela no meu cachimbo e fumar. Mas não sei se isso é lembrança de verdade.

Quando eu comecei a ser eu e não as outras coisas, às vezes era difícil saber qual coisa era qual, porque às vezes elas mudavam e às vezes elas se misturavam. Eu acho que cada coisa estava aprendendo a ser ela mesma. Mas isso não é fácil. Então às vezes as coisas deixavam de ser o que eram e começavam a ser outras coisas. E não tinha importância, porque tudo sempre podia mudar.

Então o que aconteceu foi que Azgher e Tenebra brigaram. Fizeram uma barulheira! Nunca se entenderam, aqueles dois. Não sei por que estavam brigando, mas também não me interessa. O que interessa é que, no fim da briga, nenhum dos dois ganhou. Briga besta! E como nenhum dos dois ganhou, eles fizeram um acordo que era ruim pros dois. Metade do dia ia ser claro e metade ia ser escuro.

Era chato quando era claro porque incomodava os olhos! E era chato quando era escuro porque não se enxergava nada! Mas o pior de tudo é que, agora que tinha essa diferença, as coisas quiseram decidir logo o que eram. Porque se antes era escuro e depois era claro, antes era claro e depois era escuro, isso é sinal de que não era sempre tudo igual. Era sinal de que existiam consequências.

As coisas ficaram com medo. De repente elas entenderam que tudo existia numa linha mais ou menos reta e que, se você passava por um ponto da linha, você já não estava mais lá e estava em outro lugar. Então todo mundo ficou com pressa!

Sei lá que história é essa! Estou contando a história da minha primeira lembrança.

Mas eu acho que é a história de como, depois da briga de Azgher e Tenebra, sem querer se inventou o Antes e o Depois.”

A arte de saber as coisas com perícias no novo *3D&T*

Confia NO PAI!

LIGA DOS DEFENSORES

Quase todos vocês devem conhecer a história: *Defensores de Tóquio* surgiu como um suplemento na Dragão Brasil, que tinha o objetivo de apresentar uma forma simples, descompromissada e debochada de adaptar histórias de anime para RPG. Você recebia alguns pontos, os colocava em suas características, comprava algumas vantagens, talvez assumisse uma desvantagem ou outra e pronto: bora destruir (explodir) a fuça de monstros e soldados capengas por aí.

Como o próprio **Marcelo Cassaro** disse no *Dicas de Mestre* da DB 167, aqueles eram os anos 90, quando a febre do anime recém estava começando no Brasil. Fazia sentido que *3D&T* fosse basicamente sobre bater em inimigos, porque os animes da época contavam, essencialmente, histórias de luta.

No entanto, à medida em que novas animações, mangás e games com outras abordagens eram adaptados nas páginas da DB e em outros suplementos, *3D&T* foi deixando de ser um RPG específico sobre anime para se tornar um sistema generalista, que fazia ser possível jogar histórias de outros temas, como fantasia medieval, ficção científica, horror e basicamente qualquer coisa. À medida que novas situações surgiam, novas regras iam sendo incorporadas. Magia, Escalas e Poder Infinito, Pontos de Magia... até que a DB 43 nos apresentou pela primeira vez as regras para perícias. Porque não dava mais para resolver tudo na base da boa e velha porradaria.

Sou o melhor no que faço

Desde que surgiram, as perícias de *3D&T* pretendem trazer um pouco mais de realismo para o sistema — ainda que isso não signifique verossimilhança com o mundo real: se você tem uma perícia completa, você sabe tudo sobre aquele assunto, sendo um verdadeiro gênio naquela área. Uma opção muito mais épica e cinematográfica.

Contudo, na prática, ser realmente efetivo no uso de uma perícia exigia dedicação, em termos de pontos. Uma perícia completa custava pesados 2 pontos, e seu principal efeito mecânico era evitar penalidades em testes daquele assunto, além de permitir testes difíceis. Se o mestre fosse bonzinh..., digo, razoável, ele concedia bônus nos testes de personagens peritos, além do +1 em tarefas médias, que o manual previa. Se você adotasse a regra de especializações, as coisas ficavam ainda mais restritas: com 1 ponto de personagem, você só era considerado perito em 3 assuntos específicos.

Além disso, quase todas as rolagens de perícia eram testes de Habilidade, o que gerava o efeito "mago-ninja": o personagem que não deveria necessariamente ser bom fisicamente, acabava sendo. *3D&T* é um sistema sobre exageros, é verdade, mas quando um cientista como o Doc Brown, por exemplo, pode acabar ficando mais ágil e capaz de mais ataques que o monge porradeiro do grupo, é uma questão do personagem estar saindo do seu escopo.

Essa é uma situação que vamos deixar mais simples no novo *3D&T*. Ainda teremos perícias para representar aquilo que o personagem sabe, mas agora isso inclui até mesmo a capacidade de lutar!

Como ser Perito?

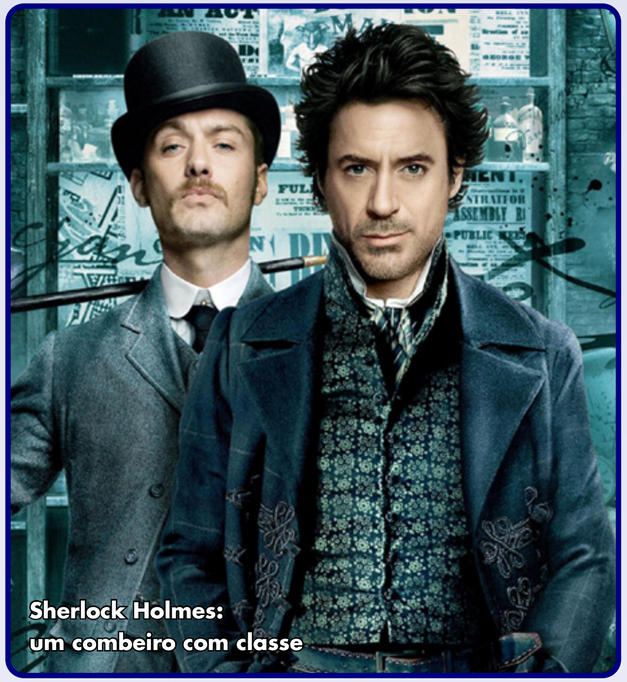
Então, afinal de contas, como as perícias vão funcionar? O primeiro ponto a levar em conta é que elas agora ganham uma nova dimensão, sendo provavelmente a coisa mais importante na sua ficha, depois das características.

Se você leu a *Liga dos Defensores* na DB 167, sabe que nos testes dessa nova versão, seu objetivo vai ser conquistar a maior soma possível entre os dados e atributos, rolando até três dados: um por padrão, outro que pode ser conseguido em situações especiais e um terceiro pela perícia. Ou seja, ser perito na área que está sendo testada efetivamente vai garantir um **dado extra** para somar no seu resultado. Acredite, isso faz diferença.

Com essa nova dimensão de importância, foi preciso tornar mais fácil o acesso às perícias. Por isso, agora cada uma delas não poderia custar mais do que 1 ponto. Como agora até mesmo personagens focados em combate vão precisar de conhecimento específico para lutar, vai ser muito mais comum termos personagens com duas ou mais perícias (e bastante improvável alguém sem perícias).

Outro ponto importante foi a seleção de perícias. Em algum momento do desenvolvimento, nós chegamos a considerar perícias mais específicas, como em *Tormenta20*. Uma vez que o acesso às perícias agora é mais fácil, fazia sentido que alguns conhecimentos como Acrobacia, Mecânica e Pilotagem, por exemplo, fossem consideradas de forma isolada. Essa abordagem inclusive deixava em aberto a possibilidade de criação de novas perícias, além das listadas. No entanto, acabamos por abraçar perícias mais abrangentes, no estilo das atuais perícias completas, do *Alpha*. Em vez de conhecimentos específicos, cada uma delas representa uma grande área de conhecimento.

A seguir, apresentamos as doze perícias com que estamos trabalhando no momento e uma ideia das situações em que elas se aplicam. É importante avisar que os parágrafos a seguir foram extraídos da versão de testes do próximo *Manual 3D&T*, e tudo ainda pode mudar.



Sherlock Holmes: um combeiro com classe

Animais. Você sabe cuidar, adestrar, cavalgar e lidar com animais e outras criaturas irracionais. Pode substituir Medicina (apenas para animais). Com bons resultados nos testes, você consegue até se comunicar com animais.

Arte. Você sabe fazer performances artísticas como cantar, dançar, tocar música, cozinhar, fazer cosplay (e se disfarçar), desenhar, avaliar objetos de arte e outras.

Conhecimento. Você sabe tudo sobre tudo, qualquer conhecimento teórico sobre ciências, idiomas e até assuntos sobrenaturais, ou como e onde pesquisá-los. Note que é uma perícia ampla, engloba todos os campos, própria para aqueles cientistas exagerados ou super nerds que sabem de tudo!

Esporte. Você conhece os muitos tipos de esportes e suas regras, além de ser capacitado em atividades físicas como correr, escalar, nadar, fazer acrobacias, equilibrar-se, saltar e outras.

Luta. Você sabe atacar e se defender em combate, seja corpo a corpo ou à distância ou... Ah, você já pegou. Deixa pra lá.

Manha. Você sabe fazer coisas malandras ou ilegais, como construir (e sabotar) armadilhas, arrombar portas e fechaduras, bater carteiras, criar (e decifrar) mensagens criptografadas, se disfarçar, falsificar objetos, ser furtivo, rastrear pistas e pegadas...

Manipulação. Você sabe convencer outros a acreditar em algo ou fazer o que você quer. Envolve coisas como diplomacia, liderança, intimidação, sedução, blefe, hipnose, lábia, barganha, obter informações e outros.

Máquinas. Você sabe lidar com computadores e o mundo virtual, como hackear sistemas, vasculhar a internet, jogar games ou agir em simulações e realidades virtuais e também como operar, construir e consertar com máquinas, veículos e aparelhos de todo tipo. Pode substituir Medicina (apenas para construtos).

Misticismo. Você sabe sobre forças sobrenaturais e artes místicas. Quando atacar ou se defender com poderes mágicos ou sobrenaturais, use esta perícia. Também é usada para reconhecer, contra-atacar e teorizar sobre conhecimentos ocultos, magia e criaturas mágicas.

Doc Brown era perito em ciência e em confusão!

Medicina. Você sabe realizar primeiros socorros, diagnósticos, tratar doenças e venenos, realizar cirurgias e todo tipo de conhecimento de saúde.

Percepção. Você sabe como usar seus sentidos para perceber melhor o mundo ao redor. Usada para perceber ruídos muito baixos, notar coisas e personagens distantes, escondidos ou sob disfarce, ler lábios, rastrear pistas, evitar ser surpreendido e até mesmo como um "sexto sentido" para tentar notar se alguém está mentindo ou agindo de forma suspeita.

Sobrevivência. Você sabe subsistir e se orientar em condições adversas. Pode encontrar e produzir alimento, construir abrigos, rastrear pistas, reconhecer criaturas selvagens, construir e sabotar armadilhas, ser furtivo, nadar, prever o clima, entre outros.

Assim como acontece na versão *Alpha*, algumas perícias abrangem áreas semelhantes: um personagem com Arte ou Conhecimento sabe sobre cultura pop, enquanto outro personagem pode saber rastrear por ter Manha, Percepção ou Sobrevivência. Em termos de jogo, nada disso faz diferença — um personagem que sabe pescar pode fazê-lo por esporte ou para sobreviver.

Só sei que tudo sei

Se as perícias parecem muito exageradas para você, trazendo muito conhecimento por um custo baixo, é porque são mesmo! A ideia é que, em *3D&T*, como nos animes, um personagem quase nunca é "mediano" em algo que treinou — ele é absurdamente bom, um gênio da arte, um talento extraordinário. Ou um incompetente total, mas isso é outra desvantagem.

Para ser mediano em algo, basta apenas não escolher a perícia. Um herói que trabalha como motorista de táxi não precisa da perícia Máquinas em sua vida diária — dirigir em trânsito normal é tarefa simples, nem precisa de testes. Até um piloto de corridas pode se virar sem a perícia, apenas com altas características e vantagens específicas.

Porque ser um perito, no novo *3D&T*, coloca você entre os melhores do mundo!

PALADINO &
TIAGO "ORIEBIR"

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

27

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adalberto Oliveira
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Álan Duvale Gomes
Alan Felipe Ferreira
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alberto Barreira
Alberto Calil Elias Junior
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex H. Santos
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Camilo Simões
Alexandre Lunardi
Alexandre Machado
Alexandre Mantovani Negro
Alexandre Straube
Alexsander Lavoura De Mattos
Alexsandro Alves
Alisson Bruno Lima Freitas
Alisson Luiz Lima De Menezes
Alkemarra De Paula Leite
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Vitor Rodrigues Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altair Machado Freitas
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alysson Pinto
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Anderson Lima
Andre Augusto Nogueira Alves
André Fernando Peres
André Luiz Noronha Baracho
André Macedo Matos
André Morato Dias Cardeal
André P. Bogéa
Andre Peixoto
Andre Russo Moreira
André Santos
Andre Tosta
Andrey Almassy
Andrey De Sousa Sanches
Angelo Daniel Dagnoni Fernandes
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antonio Napy Charara Neto
Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula
Antônio Ricart
Antonio Victor Melo Trindade
Arlindo Weber Junior
Aroni Da Luz
Arthur Calderon
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Emílio Do Nascimento Gonçalves
Arthur Endlein Correia
Arthur Galdino
Artino Filho
Artur Andrade
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Aryandson Da Silva
Ásbel Torres Da Cunha
At Matos
Augusto Ruckert
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Nassau De Souza
Brayan De Oliveira Lima
Breno Bacha Magalhães
Breno Bonioli
Breno Melo
Breno Muinhos
Breno Nunes De Sena Keller
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Bruno Andrade Figueiredo De Oliveira
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Carvalho
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Diniz
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno Godoi

Bruno Lira De Oliveira
Bruno Meneghetti
Bruno Rezende De Abreu
Bruno Sakai Costa
Bruno Veck Milão
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio César
Caio Cosme
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Calvin Semião
Camille Nunes
Camillo Ferreira Franco
Caramelo Presentes
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos "Grande Castor" Gonçalves
Carlos Alberto De Carvalho Netto
Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Eduardo Pereira Santana
Carlos F. Dos Santos
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Hirashima
Carlos.Bernardino@Hotmail.Com
Caroline Dos Santos
Cassio Santos Silva
Cassius Nunes
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christian Meinecke Gross
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Claudio Chill Lacerda
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Clécio Júnior
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bonaldo
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Maprelian
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sacramento
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Carlos Martins
Danilo Henrique
Danilo Martins Rafael
Danilo Steigenberger
Dannilo Silva
Danyel Pablo Batista Muniz
Darlan De Lima Lira
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Córdova Loures
David Lessa
Davidson Catein Pinheiro
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Débora De Oliveira Borges
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dereck Gonçalves
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Camargo Silva
Diego De Niro
Diego Henrique Negretto
Diego Kober
Diego Leão Diniz
Diego Machado Monnerat
Diego Mello
Diego Noura
Diego S C Martinez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Vitoriano Da Silva
Diogo Castro
Diogo Fontes
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Jackson Almeida Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dylan Torres
Eder Sparenberger
Éderson Carlos Rodrigues
Edgard Amaral
Edilazio Luiz
Edmilson Zeferino Da Silva
Edson Moreira Chapine Filho
Edson Toledo
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Cazorla Alves
Eduardo Fukamachi
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Neves Junior
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elivaldo Sapucaia
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elvis Junior
Elvis Sângelis Dias Marinheiro
Emanuel Mineda Carneiro
Emanuel Victor
Enrico Olivan
Enzo Kapps De Oliveira
Enzo Murilo Melo
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Eric Araújo Teixeira
Eric Ellison
Érico De Paula Lima Campos
Erik Andrade Oliveira
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Eurico Alves Girao
Evandir De Souza
Everton Lauton
Everton Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabio Caetano De Souza
Fabio Cristiano Faria Melo
Fábio Familiar Da Silva
Fábio Marques
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabio Soares
Fabio Vaz
Fábio Zuim
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Gabriel
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Melo
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernanda Pederiva
Fernando Coelho Gomes
Fernando Da Silva Trevisan
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Luís Merízio
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Sanches
Fernando Scaff Moura
Fernando Takao
Filipe Barbosa
Filipe Itagiba
Filipe Rodrigues
Filipi Miranda
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Fillippe Alves
Flávio Cruz Ferro
Flavio Henrique Campos De Araujo
Francisco Eduardo Rocha Júnior
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frederico Bethônico Monteiro
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel "Mortyiz" Felipe
Gabriel Almeida
Gabriel Áquila
Gabriel Bohn Silva
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Elias
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Gasperini
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Mascarenhas De Souza
Gabriel Melo Santos
Gabriel Menino
Gabriel Moreira De Oliveira
Gabriel Portugal G. Santos
Gabriel Rodrigues
Gabriel Santos
Gabriel Távora Videira
Gabriel Vandarte Casadei
Gabriel Zuanetti
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Cossu
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme De Souza Pereira
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz De Oliveira Aleixo
Guilherme Morato De Moura E Silva
Guilherme Peruçolo
Guilherme Ribeiro Viana
Guilherme Spindola

Guilherme Tamamoto
Gustavo Araujo Fonseca
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso
Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Vicente Justino
Haniel Ferreira De Paiva
Heber Agnelo Antonel Fabbri
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Heitor Corrêa Clares
Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Henrique Costa
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Emanoel Nigre Coelho De Souza
Henrique Gavioli
Henrique Leão Cecilio De Souza
Henrique Rangel
Hess Grigorowitschs
Hiromi Honda
Hugo Oredes Agapito
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Ian Ruviaro
Ícaro Bulhões
Igor Rodrigues De Almeida
Igor Vinicius Oliveira Pereira
Igor Z. Favro
Iman Griebeler
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Iury Goncalves Nunes
Ivan San Martín
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaciel Albuquerque De Souza
Jacqson Reis Santos
Jean Alexsandro Silva
Jean Blaskoski
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jefferson Frias
Jefferson Humberto Borges Silva
Jeovany Nascimento
Jessica Niohanne Parente Cipriano
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gabriel De Almeida Pereira Da Cunha
João Guilherme Pedrílio
Joao Lobo
Joao Mateus Scarpa
João Matheus Catin
João Neto
Joao Paulo Melatto Fogo
João Pedro Areco Jorge
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
Joao Ricardo Ramos
João Trindade
Joaquim Neto
Jonas Barletta
Jonatan Guesser
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan R S Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jonicley Satiro Santos
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Luis Medeiros Da Silva
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Erick Reis
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Josevan Silva
Jucenir Da Silva Serafim
Júlia Bevilaqua Stefanel
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Noval Santos De Lucena
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kaio Filipe
Kaique Benjamim Bering
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Kleber Martins De Souza
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Murano Sartori
Leandro Sampaio
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leldias
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Batagin
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo De Souza Kramer
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Marengoni
Leonardo Neves
Leonardo Souza De Moura
Leonardo Sponchiado Flores
Leonardo Trevisan
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lores Wiliam Tick Da Siqueira
Luca Meneghin Macuco
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Amaral Santana
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Camargo Messas
Lucas Conrado Savieto
Lucas Coquenão
Lucas Correa Tonon
Lucas Ferreira
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Francisco Pereira De Gois Correia
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Pineda
Lucas Santos Lemos
Lucas Seixas Lima
Lucas Silva Borne
Lucas Venega Dos Santos
Lucian Costa Silva
Lucian M Ribeiro
Luciano Da Silva Fernandes
Luciano Portella Rodovalho
Lucio Pedro Limonta
Ludmila Cunha
Luis Augusto Monteiro Coelho
Luís Felipe Hussin Bento
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Henrique Oliveira Da Costa
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Braga
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Ioti Rosado Ferreira
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Paulo De Lima
Luiz Paulo Lindroth
Luiz Rocha
Luiz Santos
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Luykarlo Ramos De Sena
Magias & Dragões
Maico Alexandre Kley
Maicon Alexandre Vieira
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Marcel Pinheiro
Marcela Alban
Marcelo Josafá De Macedo
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Marco Antônio
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Alberto Prietsch Loureiro
Marcos Cordeiro
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Lima
Marcos Santos
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Lins
Marcus Otavio Pereira Andrade
Marcus Vinicius Lima Sousa
Marcus Vinicius Pereira Freze
Mariana Medeiros Ferrari
Marielle Zum Bach
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Marllon Schlischting
Mateus Becker
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Freitas Dantas
Mateus Guida
Mateus Luiz Demarchi
Matheus Armentano
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus De Souza De Lucena
Matheus Dias De Oliveira
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Paes Maciel
Matheus Passos
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pereira Da Silva
Matheus Rocha Pereira
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Silva Moreira
Mauricio Bomfim
Mauricio Penha De Carvalho
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Vinícius Dutra Tercino
Max Pattacini
Maxwell Rocha Santos
Mayck Szezech
Messyo Sousa Brito
Michael Prust
Miguel Wojtysiak Benevenga
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Mushi-Chan
Narciso Dos Santos Filho
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas De Almeida Martins
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odair De Barros Junior
Odilon Duarte
Olivia Lopes
Olivia Pachele Mattiazzo
Orlando Luiz
Otávio Douglas
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Ferreira
Pablo Jorge Maciel
Pablo Kamien
Paula Sousa Ribeiro
Paulo Andre Aguiar
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Angelo
Pedro Baldansa
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro De Almeida Lima
Pedro Freitas Duarte
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Iezzi Forli
Pedro Ivo Brandão Mattos
Pedro Lamkowski Dos Santos
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Pedro Paulo Carvalho De Miranda
Peter Pantoja
Peterson Lopes
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Pietro Atore
Piterson Nunes Martins
Rafael Augusto Albuquerque Miquelini
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Augusto Terentin
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Figueiredo
Rafael Guarnieri
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Reis
Rafael Richard
Rafael Rodrigues Michetti
Rafael Sangoi
Rafael Santiago Luiz Peleteiro
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Rafael Vieira Alexandre
Raimundo Júnior
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Felipe Souza E Silva
Raphael Ribeiro
Raquel Gutierrez
Raul "Seuraul" Lucena E Silva
Raul Barbosa
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Antonio De Lima
Renan Cordeiro Costa
Renan Rodrigues
Renan Tanner Rodrigues
Renan Tedesco
Renato De Lima Silva
Renato Junior
Renato Motta
Renato Ramos Da Silva Neto
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Mauricio Dutra Ribeiro
Ricardo Rodrigues Pereira
Ricardo Silva Rodrigues De Sousa
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Ritielle De Souza
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robson C Oliveira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Araujo Ribeiro Vieira
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo De Oliveira
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo José De Almeida Torres Filho
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue

Rogério Fabiano Dos Passos
Romario José
Ronald Antunes
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sanmy Rocha
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Saulo Francisco Dos Santos Alves
Sávio Souza
Sergio Migueis
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silas Moreira
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Soren Francis
Sphere
Stephano Baptista Brito Breitt
Sulleman Silva Martiniano
Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tatiana Freitas
Tayrone Duque Esteves
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thales Campelo
Thales Leonardo Machado Mendes
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Aabde
Thiago Allison Lima Silva
Thiago Almeida
Thiago Alves Da Silva Costa
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Cares Cantano
Thiago Carvalho Dias
Thiago Curvelo
Thiago De Souza
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Fernandes Borges
Thiago Jansen
Thiago Lima
Thiago Loriggio
Thiago Monteiro
Thiago Orlandi Fernandes
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thiago Thomaz Rolim
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Augusto Carlos
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Moura
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tobias Bernardo
Tobias Tadeu De Oliveira Arruda
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor Eduardo Guilherme De Medeiros
Victor Florêncio
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Milani
Victor Sapateiro
Victor Souza Marinho Costa
Vinicius Bernardes Silva
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius Coutinho Santos
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinicius Rodrigues De Sales
Vinícius Souza
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Augusto Do Carmo Sousa
Vitor Carvalho
Vitor Davis
Vitor Elizeu
Vitor Fabre Duarte Bastos
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Boechat Dantad
Vítor Macedo
Vítor Marinho De Oliveira Valença
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Larsen
Wagner Rodero Junior
Wallace Dias
Wallison Viana De Carvalho
Walter Britto Gaspar
Walter Sandrini Neto
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wellington Souza Branco
Wesley Albuquerque Maranhão
Wesley Francisco Da Silva
William Ferreira
William Halter Batista
William Rodrigues Aguido
Willian Araújo
Willian De Souza Silva
Willian Renne
Willian Viana Neves
Willian Walter De Sá Arruda
Wilson A S Faria
Wladimir Araújo Neto
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Oliveira Prado
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega
Yuri Travalim
Z

Conselheiros

Adelmo Felipe Bento
Ademir Benedito
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Silva
Adso Willen Rangel
Alan Diogo Gomes Melo
Alan Santana
Alan Serafim Dos Santos
Alcides Pinheiro
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Aguilar Dos Santos
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia
Alexandre Zibetti Fagundes
Alexandro De Sousa Rodrigues
Alexsandro Teixeira Cuenca
Ami Aram
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Anderson Thelles
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Moshiba
André Nascimento
Angelo Castelan
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arthur De Andrade
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto De Moraes Nobre
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Betina Costa
Brayan Kurahara
Bruna Charabe
Bruna De Aguiar Torrezan
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Emerson Furtado
Bruno Fajardo
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno H M Silva
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lauriano Doyle
Bruno Leão Pereira
Bruno Martins
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan De Campos
Bryan Luiz Silveira Sipião
Bryan Sousa De Oliveira
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Felipe Giasson
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Cruz
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cauê Guimarães
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
César Henrique Da Cruz
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cicerote117
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano "Leishmaniose" Cavalcante
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
Deivide Argolo Brito
Deivis Pereira
Denilson Serafim
Denis Carvalho
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Tavares Da Silva Trindade
Diego Toniolo Do Prado
Diego Torralbo
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Faquin Bueno
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Duda Vila Nova
Eddie Junior
Eddu Fuganholi
Éder "Dzr13" Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Dos Santos Sousa
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Milani
Eduardo Nunes
Eduardo Wohlers
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Enzo Negri Cogo
Erick Ferreira
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Everton Vieira Martins
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabio Donizetti Borges Faria
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Silva De Amorim
Fabrícius Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Amalfi
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe De Almeida Penteado
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Lopes Forte
Felipe Malandrin
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felipe Wellington
Fellearon Onii
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Bouvie Couras
Fernando De Pinho Araújo
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Santos
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Junio Martins Da Silva
Flávio Martins De Araújo
Flávio Rodrigues
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Lima Júnior
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Franz Pietz
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Cozza
Gabriel Hirata
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Ripfom
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Vilella
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gounford Thiago
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Capelaço
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Feitosa
Guilherme Freitas Beriba
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Mota B Macedo
Guilherme Nascimento

Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Freire Schafhauser
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Samuel
Guto Jardim
Hayniere Hayan Delmondes De Aguair
Heberth Azevedo
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Carvalho Gomes
Henrique Castro
Henrique Martins
Henrique Oliveira
Henrique Santos
Henrique Silva
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Icaro Issa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Fan
Igor Mendes
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iuri Ullmann Nascimento
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jaan Sindeaux
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Carlos Lima
Jean Coppieters
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Carlos De Lucena Lira
João Carlos Rodrigues
João Marcos Vasconcelos
Joao Paulo Naldi
João Pedro
Joao Pereira
João Victor Mello
João Victor Pereira Anunciação
João Zonzini
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Jonas De Moraes Custódio
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Da Silva Bandeira
Jonathan Lima Hahn
Jonathan Wandemberg Brasil
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
Jose Fernando Barbosa Dos Santos
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kaique Nascimento
Kalleu Vinicius Natividade Pereira
Karen Soarele
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick
Lariandilass Lanathor
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Muniz Martins
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar
Leonardo Costa
Leonardo Costa De Oliveira
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Silva
Leonardo Silva
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Sá Teles Dos Anjos
Lucas Tessari
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Verdolin Arcoverde
Luciano Viana
Luís Alberto Paschoal Leite
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Fernando Guazzelli
Luis Filipe Bomfá
Luís Guilherme Varela Fortes
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Frederico Jr.
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Guilherme Da Rosa
Luiz Junior Nakahara
Luiz Nogueira
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Vítor Pinheiro
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Márcio W. Rangel Silva
Marco Menezes
Marco Palhares De Barros
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marcus Vinícius
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Marth Júnior
Marvin Nereu Fiori
Mateus Cantele Xavier Dutra
Mateus Duarte Bonfim
Matheus Araujo De Carvalho
Matheus Back Almeida
Matheus Barbosa Santiago
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Matheus Torres
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Milton Vinicius Diogo De Sousa
Miquéias Barros Rosa Da Silva
Natalia Rousu
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Tavares
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Ivo Nascimento Bezerra Dos Santos
Pedro Luiz De Nazaré De Souza Martins
Pedro Machado
Pedro Mayworm
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Phil Calçado
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Castro Da Silva
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Marques Rocha
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ramires Leite
Rafael Ribeiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Mineiro
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Levy Lima
Raphael Montero
Raphkiel
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Damazio Delfino
Renan Gonçalves Zanato
Renan Maneli Mezabarba
Renan Rodrigues Cação
Renato Barcelos
Renato Da Cunha Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Okabe
Ricardo Ornaghi
Ricardo T. Mendes
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Freires Batista
Roberval Ranches
Robson Jonas De Oliveira Junior
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Robson Martins
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Ferreira Dos Santos Ruiz Calejon
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Luiz Nery
Sascha Borges Lucas
Sasukerdg Mendes
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Shumaher
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thaís Soares
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Almeida Bispo
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Barroso
Thiago Da Silva Moreira
Thiago De Queiroz Casa Nova
Thiago De Souza Pacheco
Thiago Dorneles De Souza
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Freitas
Thiago Lorena
Thiago Morani
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago César Oliveira
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tiago Tachard
Tião Luna
Túlio Paulo Lages Da Silva
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Uziel Parada
Valter Tartarotti Ries
Vially Israel
Victor Amatucci
Victor Castro De Sa
Victor Goulart
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Lopes
Victor Otani
Victor Pires Mendonça
Victor T Melo
Vinicius Cipolotti
Vinícius Costa
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinicius Imbimbo
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinícius Roviello
Vinicius Soares Lima
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Weslei Mosko
Wesley Diniz Ferreira
Willian Alencar Humphreys
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Willyann Hipolito Lugli
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Jardilino
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi

EXTRAS

Nesta e nas próximas páginas, acompanhe o processo de criação da capa desta edição, por Samuel Marcelino!

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS